Amarelinha

Como brincar

1. Chame sua turma para brincar. Com um giz, risque no chão um dos desenhos de Amarelinha mostrados aqui.

2. Tire a sorte para ver quem começa (veja o verso).

3. De fora da Amarelinha, jogue uma tampinha, que deverá cair na casa do número 1.

4. Num pé só, comece a pular, seguindo a ordem dos números. Não pise na casa onde está a tampinha.
Só coloque os dois pés no chão quando houver uma casa do lado da outra.

5. Vá pulando até alcançar o número mais alto. Quando chegar no Céu, coloque os dois pés no chão, vire-se e volte pulando da mesma forma.

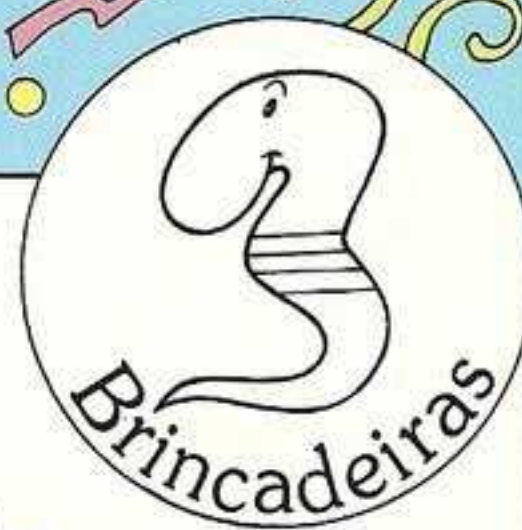
6. Quando chegar no número 2, abaixe-se, mantendo-se num pé só, pegue a pedrinha e pule por cima da casa do número 1.

7. Faça o mesmo com as outras casas.

Regras da brincadeira

- Você perderá a vez se a tampinha não cair na casa certa ou cair sobre as linhas, se você pisar nas linhas ou não apanhar a tampinha na volta. Na próxima jogada, você recomeçará da casa onde parou.
- Depois de completar todos os números, você poderá pular colocando a tampinha sobre o pé, ombro, testa, dedo, joelho. Basta decidir com seus amigos quantas provas terá a brincadeira.
- O jogador que completar toda a Amarelinha vai até o Céu e, de costas para a Amarelinha, atira a tampinha. Na casa onde ela cair, o jogador escreverá o nome dele.
Nesta casa, os outros jogadores não poderão colocar os pés. Em compensação, o dono da casa poderá colocar os dois pés sobre ela.
- Ganha o jogo aquele que, no final, possuir o maior número de casas.

Você sabia que... A Amarelinha também é conhecida pelos seguintes nomes: Sapata, Academia, Macaco, Marela e Maré?

Roda-anel

Brincadeiras

Esta brincadeira quem me ensinou foi a minha madrinha, a dona Hilda. Ela, por sua vez, aprendeu com suas avós, que vieram lá de Portugal.

Como brincar

1. Chame várias crianças e adultos para brincar: quanto maior o número de participantes, mais animada ficará a brincadeira.

2. Pegue um pedaço bem grande de barbante, passe por dentro de um anel ou argolinha e amarre as pontas.

3. Peça para os jogadores se sentarem em cadeiras (um bem junto do outro), formando um círculo.

4. Tire a sorte para saber quem vai ficar no centro do círculo (veja ao lado).

5. Estique o barbante entre os jogadores da roda. Cada pessoa segura um pedaço do barbante com as duas mãos (veja o desenho).

6. Aquele que estiver no centro da roda espera, de olhos fechados, que o anel comece a andar pelo barbante através das mãos dos jogadores. Em seguida, abre os olhos e tenta descobrir com quem está o anel.

7. Sem parar de movimentar as mãos, os jogadores tentam se livrar do anel sem que o jogador do centro da roda veja com quem está.

8. Enquanto vão passando o anel, todos recitam:
(Fulano), que está na roda,
Está vendo o anel passar
E ele já passou.
Ele vai, ele vem,
Por aqui já passou.
Só o bobo do (Fulano)
É que ainda não notou.

9. Quando a pessoa que está no centro acertar com quem está o anel, troca de lugar com ela.

10. Quem está no centro tem três chances de acertar com quem está o anel. Depois disso, terá de pagar uma prenda: cantar, pular num pé só...

11. Tire a sorte para ver quem irá para o centro da roda.

Tirando a sorte

Forme um círculo com seus amigos. Alguém escolhido de comum acordo começa a apontar para cada jogador falando assim:
Fui à lata de biscoito,
Tirei um, tirei dois,
Tirei três, tirei quatro,
Tirei cinco, tirei seis,
Tirei sete, tirei oito,
Tirei nove, tirei dez!
Aquele que cair com o número *dez* é o escolhido.

Dia-a-dia

Vamos brincar de Dia-a-dia?
É um jogo de bola que une meninos e meninas numa brincadeira divertida e muito simples.

Como jogar

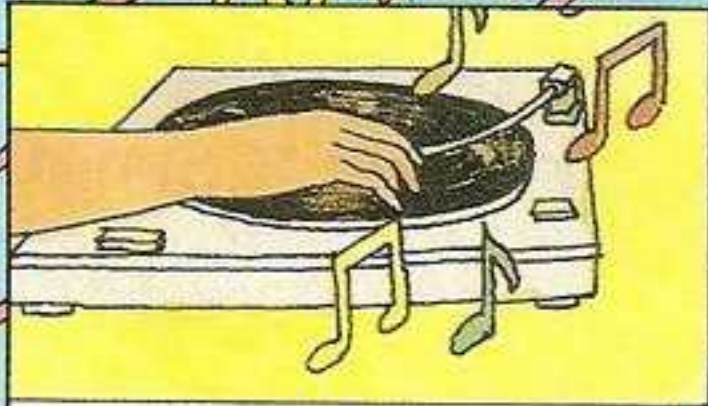
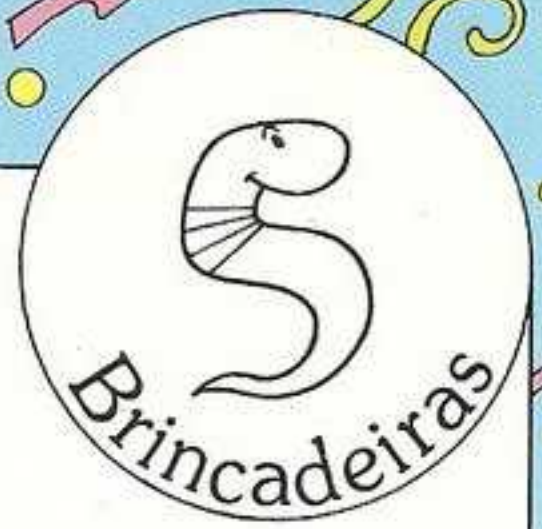
1. Chame seis amigos para brincar.
2. Cada um de vocês escolhe um dia da semana e tira a sorte para saber quem começa o jogo.
3. Em seguida, todos ficam de frente para uma parede a uma distância de 3 passos de elefante, um ao lado do outro.
4. Aquele que for o dia da semana escolhido para começar a brincadeira — por exemplo, Domingo — joga a bola para o alto, de encontro à parede, dizendo: Domingo quer virar Quarta-feira.
5. O participante que tem o nome da semana pedido (no caso, Quarta-feira) corre para pegar a bola antes que ela bata no chão.
6. Se conseguir pegar a bola antes que ela caia no chão, é ele quem vai jogar a bola de encontro à parede na próxima vez.
7. Mas se não conseguir pegar a bola antes que ela caia no chão, o participante deverá pegá-la o mais rápido possível e, em seguida, tentar ''queimar'' (acertar) o jogador mais próximo com a bola. Enquanto isso, os outros jogadores correm para não ser ''queimados''.
8. Se não ''queimar'' ninguém, o jogador perde 1 ponto e não pode jogar a bola contra a parede, passando a vez para o próximo dia da semana (no caso, o jogador de nome Quarta-feira passa a vez para Quinta-feira, que recomeça o jogo, jogando a bola de encontro à parede e chamando outro dia da semana).
9. Se conseguir ''queimar'' alguém, o jogador não perde ponto e pode jogar a bola de encontro à parede, recomeçando a brincadeira.
10. Ganha o jogo aquele que tiver menos pontos perdidos.
11. Marque os pontos perdidos num pedaço de papel, no chão ou numa lousa.
12. O jogador que perder mais pontos poderá pagar uma prenda.

O que é, o que é?

1. Que tem coroa, mas não é rei?
2. Que enche uma casa, mas não enche uma mão?
3. Que tem mais de trinta cabeças, mas não pensa?
4. Que tem a barriga atrás?

Respostas: 1) Abacaxi. 2) Botão. 3) Caixa de fósforos. 4) Perna.

Batata quente

Brincadeiras

Esse joguinho é ideal
para aqueles dias de chuva
ou de muito frio, em que não dá
mesmo para a gente sair de casa.
Chame alguns amigos e
comece a brincar.

Como brincar

1. Sente com seus amigos no chão, formando um círculo.

2. Peça para o jogador mais velho ou um adulto para controlar a música, parando de vez em quando.

3. Enquanto a música estiver tocando, todos vão passando a batata de mão em mão no ritmo da música: se a música for lenta, bem devagar; se for agitada, bem depressa.

4. Quando a música parar, aquele que estiver com a batata na mão sairá da brincadeira.

5. Se alguém tentar passar a batata depois que a música tiver parado, também será eliminado.

6. O jogo termina quando ficar apenas um jogador, que será o vencedor.

Tirando a sorte

Reúna seus amigos num círculo.
Um dos participantes é escolhido para tirar a sorte e fica no meio da roda, apontando para cada jogador ou colocando a mão na cabeça de cada um, recitando assim:

Ú-ni,-dú-ni,-tê
Sa-la-mê,-min-güê
Um-sor-ve-te-co-lo-rê
O-es-co-lhi-do-foi-vo... cê

Dono da lata

Brincadeiras

Que bom que o sol voltou a brilhar, que a rua secou e você já pode chamar seus amigos para brincar de novo! Escolha um lugar tranqüilo, com muitos esconderijos, para brincar de Dono da Lata.

Como brincar

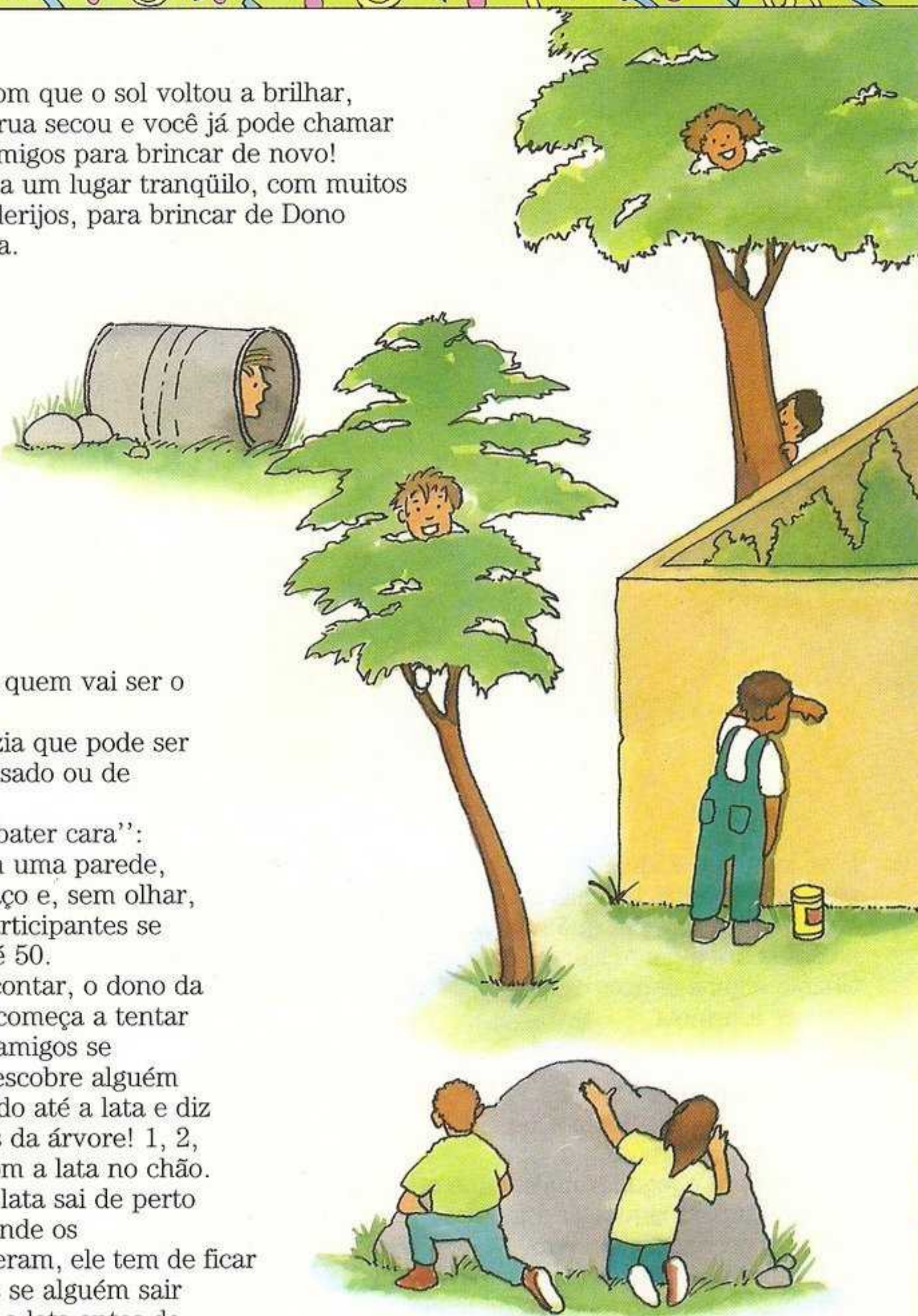
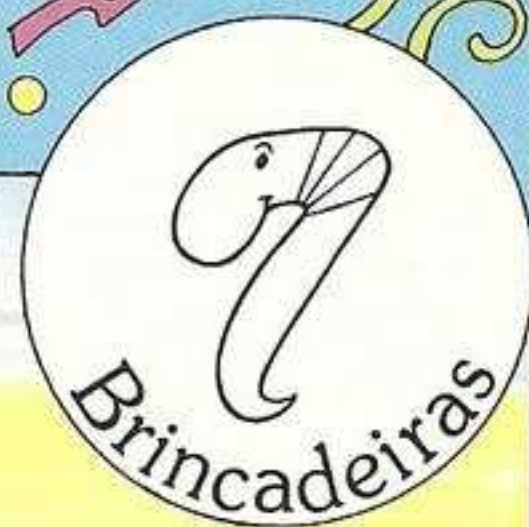
1. Tire a sorte para ver quem vai ser o dono da lata.
2. Arrume uma lata vazia que pode ser de óleo, de leite condensado ou de bolinhas de tênis.
3. O dono da lata vai ''bater cara'': apóia um dos braços em uma parede, encosta a cabeça no braço e, sem olhar, espera que os outros participantes se escondam, contando até 50.
4. Quando termina de contar, o dono da lata diz ''Lá vou eu'' e começa a tentar descobrir onde os seus amigos se esconderam. Quando descobre alguém escondido, volta correndo até a lata e diz ''Acusado (fulano) atrás da árvore! 1, 2, 3!'', batendo 3 vezes com a lata no chão.
5. Enquanto o dono da lata sai de perto da lata para descobrir onde os participantes se esconderam, ele tem de ficar prestando atenção, pois se alguém sair do esconderijo e chutar a lata antes de ser ''acusado'', salva todo mundo. Se isso acontecer, o dono da lata volta a ''bater cara''.
6. Se ninguém conseguir chutar a lata, o primeiro que foi descoberto será o próximo a ''bater cara''.

Você sabia que...

Mãe da Lata, Esconde-Esconde com Lata ou Pique-Esconde com Lata são os outros nomes dessa brincadeira?

O que é, o que é?

1. Que cai em pé e corre deitado?
2. Que fala e ouve, mas não é gente?
3. Que entra na água e não se molha?
4. Que quanto mais cresce, mais baixo fica?

Respostas: 1) Chuva. 2) Telefone. 3) Sombra. 4) Cabelo.

Pega-ladrão

Férias de verão, tempo de sol e muitas brincadeiras ao ar livre.
Este jogo é perfeito para você brincar na praia.

Como brincar

1. Chame seus amigos (6, no mínimo) para brincar e, de comum acordo, escolham 2 líderes que irão chefiar os 2 times.

2. Tire a sorte (veja o verso) para ver quem começa a escolher. Cada líder escolhe um participante de cada vez.

3. Risque no chão duas linhas paralelas a uma distância de mais ou menos 30 passos de elefante uma da outra (veja o desenho). O espaço entre as duas linhas é a Terra de Ninguém.

4. Atrás de cada uma das linhas desenhe 1 retângulo medindo 4 passos de elefante de comprimento por 3 passos (também de elefante) de largura (veja o desenho). Os 2 retângulos são as Arcas do Tesouro.

5. De acordo com o número de participantes de cada time, escolha pedrinhas, pedaços de madeira, ou qualquer outra coisa que dê para ser carregada facilmente, e coloque dentro de cada Arca do Tesouro.

6. E agora, atenção que a brincadeira vai começar. Os jogadores de cada time ficam atrás das linhas marcadas no chão, cada time de um lado.

7. O objetivo de cada time é roubar o tesouro do outro time o mais rápido possível, sem se deixar pegar por ninguém do time adversário.

Atenção: cada jogador só pode roubar um único objeto do tesouro do time adversário de cada vez.

8. Quando um jogador atravessa a linha e entra na Terra de Ninguém, pode ser preso. Se isso acontecer, esse jogador ficará preso dentro da Arca do Tesouro do outro time até que alguém do seu próprio time venha salvá-lo.

9. Para libertar o companheiro que foi preso, você deverá correr até a Arca do Tesouro, pegar seu amigo pela mão e tentar chegar até o lado do seu time sem ser preso. Você poderá salvar quantos amigos quiser.

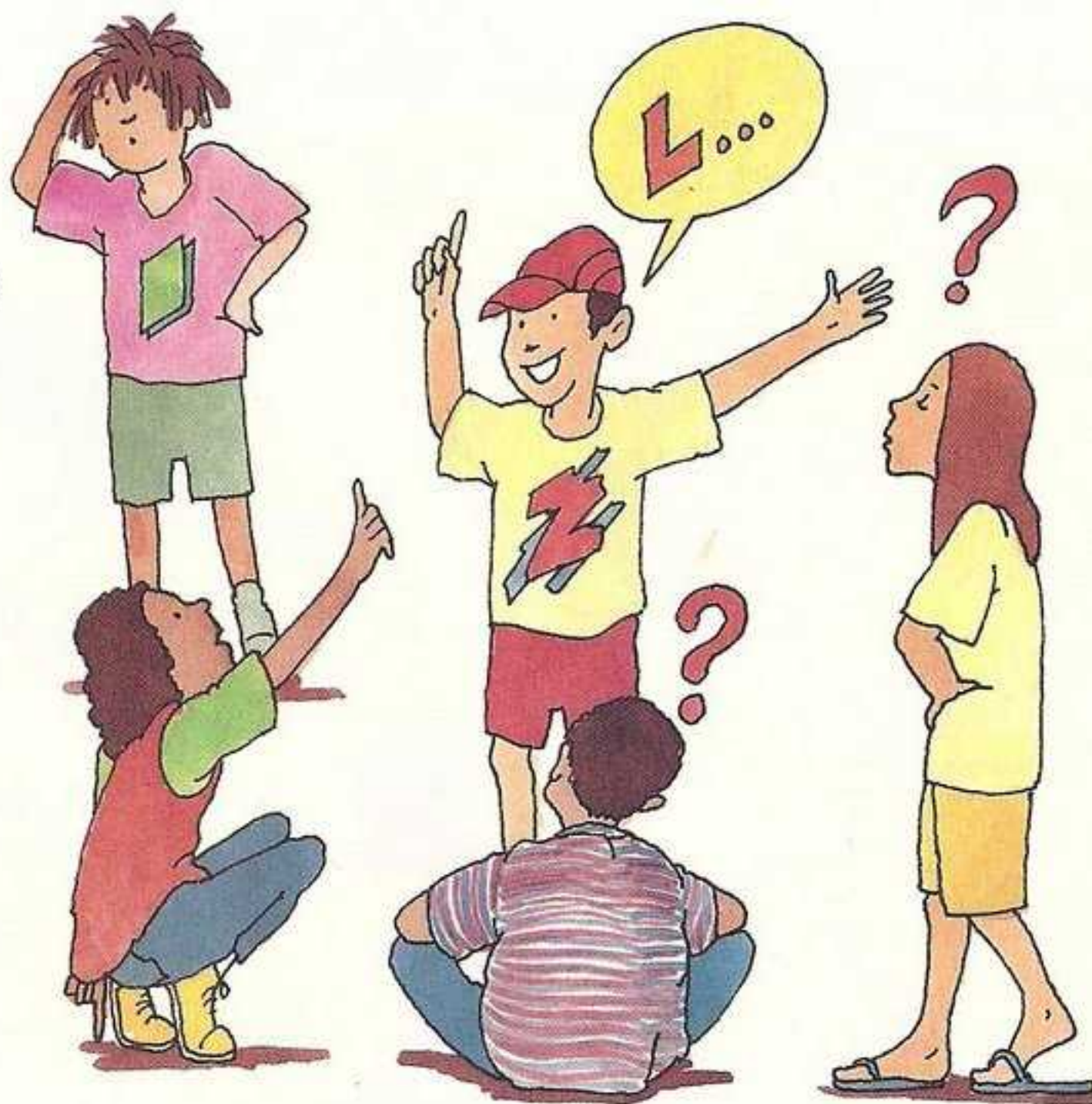
10. Se o salvador também for preso, vai para a Arca do Tesouro até ser salvo por um companheiro.

11. Ganha o jogo o time que conseguir roubar todo o tesouro do adversário e salvar todos os seus prisioneiros.

Espião

As brincadeiras com adivinhações são sempre divertidas e, geralmente, só exigem uma coisa: muita vontade de brincar — e isso eu garanto que você tem, não tem?

Como brincar

1. Tire a sorte para saber quem vai ser o primeiro espião.
2. O espião olha ao redor do lugar onde vocês estão brincando, escolhe um objeto e diz:
Meu olho de espião
Já escolheu o que queria
Quem adivinhar
Pega rapidinho o meu lugar
Quem errar
Perde um ponto sem reclamar
O que eu escolhi começa com a letra...
3. Os outros participantes tentam descobrir o que foi escolhido.
4. O espião, se quiser, pode dar algumas dicas como, por exemplo:
— Comi ontem.
— Fulaninho gosta muito dele.
— Em casa tem um monte.
5. Quem acertar é o próximo espião. Quem errar perde um ponto e tem de pagar uma prenda.
6. Ganha o jogo aquele que tiver menos pontos perdidos.

Escolha uma dessas prendas

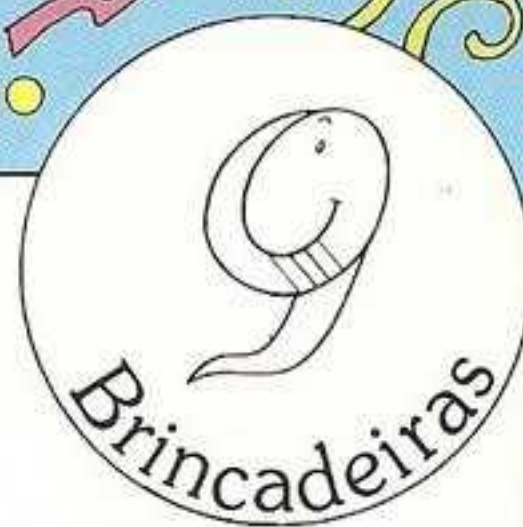
• Recite uma poesia, pulando num pé só.
• Imite alguém da roda. Se ninguém adivinhar quem é, imite outra pessoa até alguém acertar.
• Faça uma declaração de amor para a pessoa mais velha da roda.
• Imite um papagaio falando.
• Fale bem rápido:
A aranha arranha o jarro
O jarro arranha a aranha

Tirando a sorte

Dois participantes ficam um de frente para o outro, ou, se forem mais, formam uma roda, enquanto um outro participante escolhe um número (por exemplo, 15).
Esse participante, ao mesmo tempo que recita a quadrinha ao lado, primeiro aponta a mão para o céu, para a terra, para a direita, para a esquerda, e depois alternadamente para um e outro jogador. O que cair com o número 15 é o escolhido.
A - ga - li - nha - do - sol - da - do
Bo - ta - o - vo - en - fer - ru - ja - do,
Bo - ta - um, - bo - ta - dois, - bo - ta - três...
(conte até o número escolhido).

O que é, o que é?

1. Que tem dentes e não morde, tem cabeça e não é gente?
2. Que quanto maior é, menos se vê?
3. Que de dia tem quatro pernas e de noite tem seis?
4. Que tem os ossos por fora e a carne por dentro?

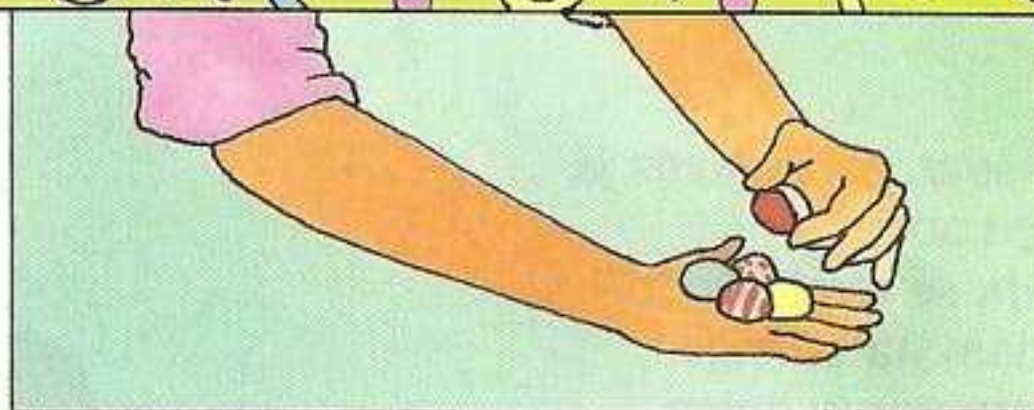
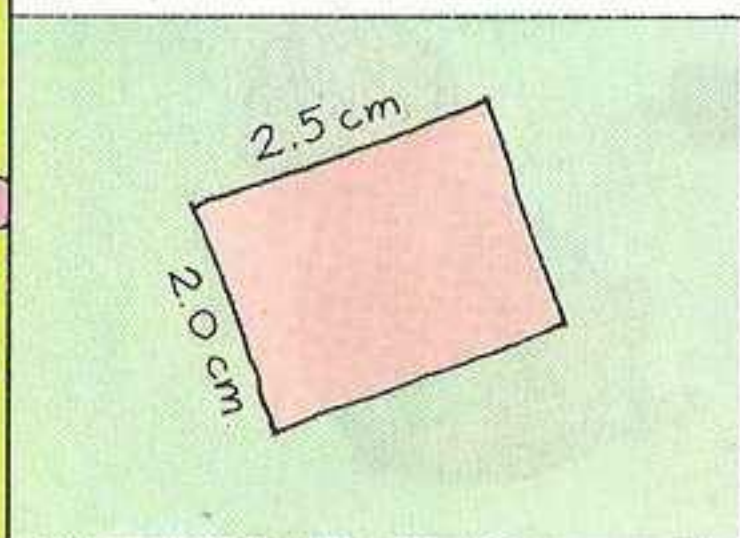
Respostas: 1. Cabeça de alho 2. Escuridão 3. Cama de solteiro 4. Caranguejo

Lenço atrás

É quase certo que seus pais e avós já brincaram de Lenço atrás.
Até hoje eles devem se lembrar do friozinho que sentiam na barriga enquanto esperavam que o lenço fosse jogado.

Como brincar

1. Chame pelo menos uns cinco amigos para brincar. Arrume um lenço ou um pedaço de tecido.
2. Tire a sorte (veja o verso) para saber quem vai ficar primeiro com o lenço.
3. Todos os participantes (menos o que estiver com o lencinho) formam uma roda, soltam as mãos e se sentam no chão com as pernas cruzadas.
4. Quem está com o lenço começa a correr pelo lado de fora da roda.
5. Enquanto este participante corre, ele e os que estão na roda dizem os seguintes versinhos:
Corre, cutia, (1 participante)
Na casa da tia. (todos)
Corre, cipó, (1 participante)
Na casa da avó. (todos)
Lencinho na mão (1 participante)
Caiu no chão. (todos)
Moço(a) bonito(a) (1 participante)
Do meu coração, (todos)
Posso jogar? (1 participante)
Pode! (todos)
Na mão de quem? (1 participante)
De qualquer um! (todos)
Um, dois, três (1 participante)
6. Quando o participante que está com o lenço disser *três*, deixa cair, disfarçadamente, o lenço atrás de um dos participantes da roda.
7. O participante que está sentado pega o lenço e sai correndo atrás de quem jogou, tentando alcançá-lo antes que se sente no seu lugar.
8. Se conseguir pegá-lo, é quem irá jogar o lencinho da próxima vez. Se não conseguir, o lenço continuará com quem jogou da vez anterior.

Você sabia que...
Corre, cutia ou apenas Cutia são os outros nomes desta brincadeira?

Cinco Marias

Esta brincadeira tanto pode ser feita com pedrinhas quanto com saquinhos. Peça para.a vovó fazer cinco saquinhos de tecido bem colorido, cheios de areia ou arroz.
Pronto, você já tem seus saquinhos para esta e muitas outras brincadeiras.

Como brincar

1. Você pode brincar sozinho para treinar ou então chamar um amigo.
2. Tire a sorte para ver quem começa a brincadeira.
3. Coloque todos os saquinhos nas costas de uma das mãos e jogue rapidamente para o alto. Você não poderá tirar os saquinhos de onde eles caíram.
4. Jogue um dos saquinhos para cima. Enquanto o saquinho sobe e desce, tente pegar um dos saquinhos que estão no chão.
5. Em seguida, você joga os dois saquinhos que estão na sua mão para o alto e, enquanto eles sobem e descem, tenta pegar outro saquinho que está no chão. Em seguida, faça do mesmo modo com três e quatro saquinhos (veja o desenho).
6. Se conseguir pegar todos os saquinhos, você marca 1 ponto. Se errar, você passa a vez.
7. Aquele que conseguir marcar mais pontos é o campeão.

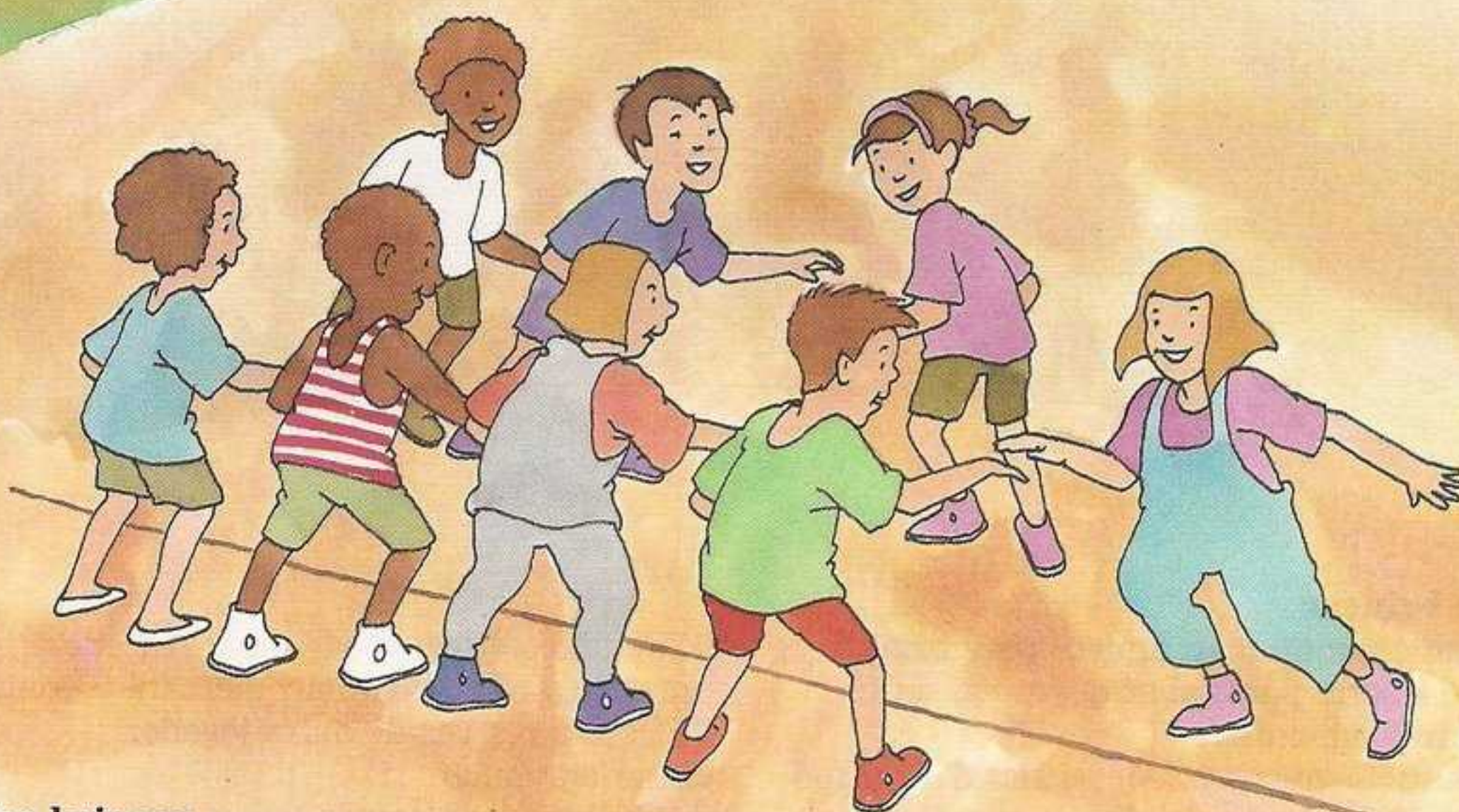
Você sabia que...
Esse jogo também é conhecido como Capitão?

Tirando a sorte
Os dois participantes ficam de frente um para outro. Um deles, enquanto aponta para o amigo e para si próprio, recita:
Um - dois - três,
A - qui - pas - sou - um - chi - nês
Pe - la - por - ta - do - xa - drez
Aquele que cair com a sílaba *drez* é o escolhido.

O que é, o que é?
1. Que vive com os pés na cabeça?
2. Que trabalha antes de nascer?
3. Que é céu, mas não tem estrelas?
4. Que a formiga tem mais do que o boi?

Respostas: 1) Piolho. 2) Pintinho. 3) Céu da boca. 4) O nome.

Barra-manteiga

Para brincar de Barra-manteiga você precisa de um lugar amplo, sem trânsito, para poder correr à vontade, até ficar sem fôlego.

Como brincar

1. Nesta brincadeira devem participar no mínimo 6 jogadores. Mas, quanto maior o número de participantes, mais animada será a Barra-manteiga.

2. Você e seus amigos escolhem dois líderes que irão chefiar os dois grupos.

3. Tire a sorte (veja o verso) para ver quem começa. Cada líder escolhe um participante de cada vez.

4. Risque no chão duas linhas a uma distância de mais ou menos 30 passos de elefante uma da outra (veja o desenho). O espaço atrás de cada linha é o território de cada grupo.

5. Tire a sorte outra vez para saber qual o grupo que vai começar a brincadeira.

6. O grupo escolhido para começar a brincadeira vai até o território do adversário e se coloca a 3 passos de elefante da linha do território do outro grupo. Os participantes deste grupo estendem as mãos com as palmas viradas para baixo.

7. Um dos participantes do grupo sorteado começa a bater nas costas das mãos dos jogadores bem devagarinho. Enquanto vai batendo, vai dizendo:
Bar-ra-man-tei-ga-na-fu-ça-da-ne-ga!
Quando fala *ga* bate forte na palma da mão de um dos jogadores e sai correndo em direção ao seu território.

8. O jogador que levou a palmada sai correndo atrás de quem bateu.
As outras crianças do grupo cujo participante levou a palmada fazem o mesmo e saem correndo atrás dos participantes do outro grupo, tentando pegar alguém.

9. Aquele que for agarrado passa para o outro grupo.

10. Da próxima vez, o grupo que foi até o território adversário fica no seu território e será o que correrá atrás do outro grupo.

11. Ganha o jogo o grupo que no final tiver o maior número de participantes.

Jogo do "Se"

Na rua, em casa, no carro, na praia, em qualquer lugar você e seus amigos vão se divertir pra valer com o Jogo do "Se".

Como brincar

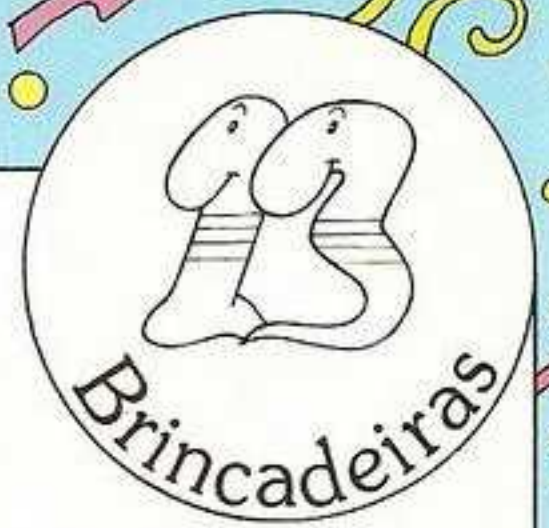
1. Chame um ou mais amigos para brincar.
2. Tire a sorte para saber quem vai ser o primeiro a adivinhar.
3. O participante escolhido se afasta do grupo ou tampa os ouvidos (se for no carro). Os demais participantes se reúnem e escolhem uma personalidade bem conhecida, um cantor, uma atriz de televisão ou um personagem de história em quadrinhos.
4. O participante escolhido deverá tentar adivinhar qual é a personalidade que o grupo escolheu, fazendo perguntas assim:
Se "X" fosse um pássaro, que pássaro seria?
Se "X" fosse uma boneca, que boneca seria?
Se "X" fosse uma fruta, que fruta seria?
E assim por diante. As respostas devem conter algumas dicas que possam ajudar na adivinhação. Por exemplo: Se "X" fosse um pássaro, seria um canário com cabelos loiros, olhos azuis e que gosta de cantar.
5. O participante poderá fazer no máximo 6 perguntas e terá 3 chances para adivinhar o nome da personalidade.
6. Se não conseguir adivinhar, receberá um castigo. Se adivinhar, marcará 5 pontos.
7. Depois é a vez de outro jogador tentar adivinhar.
8. Ganha o jogo aquele que marcar mais pontos.

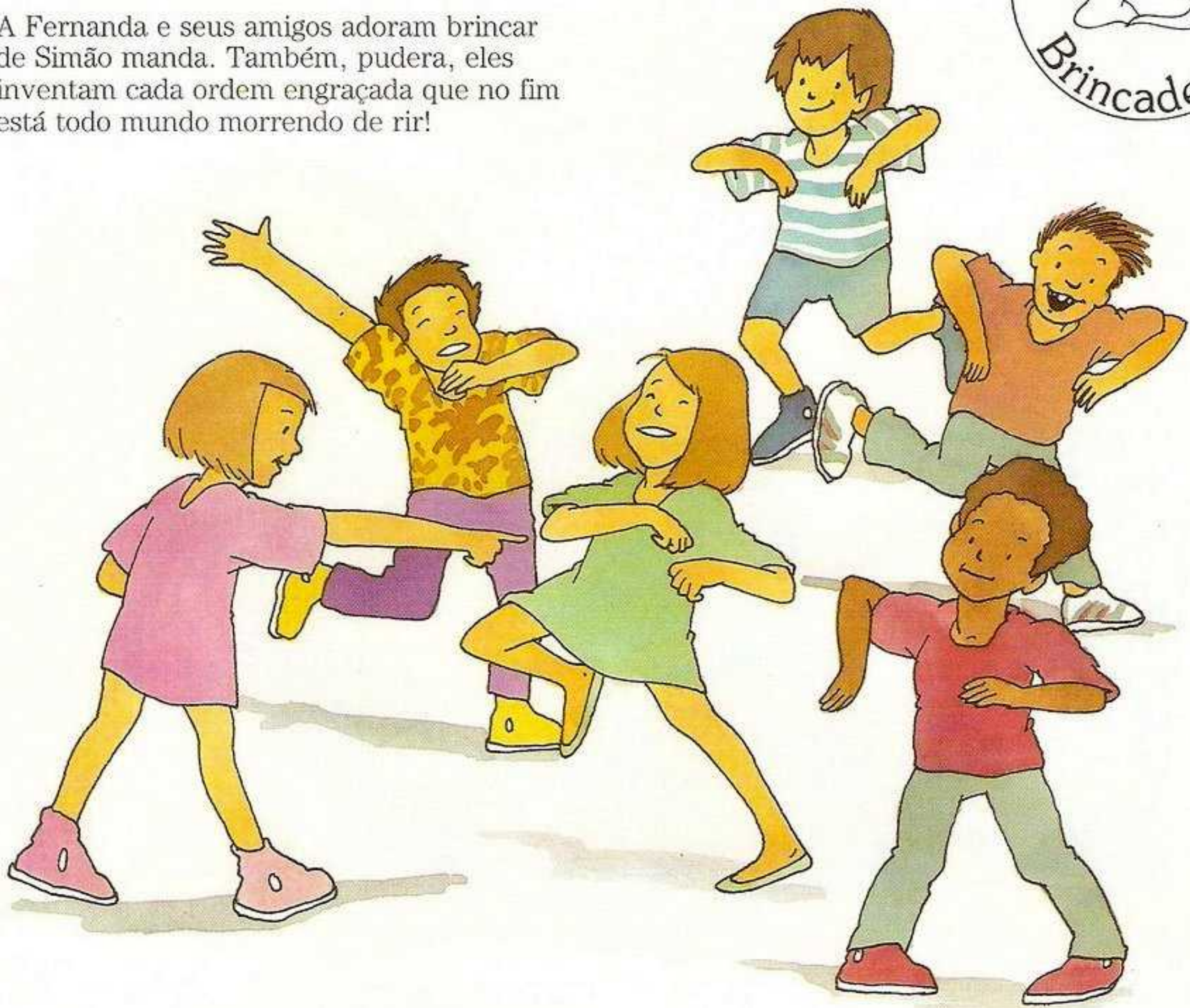
Tirando a sorte

Forme um círculo com seus amigos.
Alguém escolhido de comum acordo começa a apontar para cada participante falando assim:
Ti-que-ta-que-ca-ram-bo-la
Es-te-den-tro-e-es-te-fo-ra!
Quem cair com a sílaba *ra* é eliminado.
O escolhido é aquele que ficar por último.

O que é, o que é?

1. Começa no final e termina no começo?
2. Que dá para ver através da parede?
3. Que a água falou para o peixe?
4. Que quanto mais se tira, mais vai aumentando?

Respostas: 1) Novelo de lã. 2) Janela. 3) Nada. 4) Buraco.

Simão manda

A Fernanda e seus amigos adoram brincar de Simão manda. Também, pudera, eles inventam cada ordem engraçada que no fim está todo mundo morrendo de rir!

Como brincar

1. Convide quantos amigos você quiser para brincar.

2. Tire a sorte para saber quem será Simão, aquele que dará as ordens.

3. O participante que foi escolhido para ser Simão fica de frente para os outros e começa a dar ordens que deverão ser seguidas por todos. Por exemplo: "Simão manda que vocês se deitem no chão" ou "Simão manda que vocês dancem". As ordens devem ser ditas cada vez mais rápido.

4. Os participantes só deverão obedecer às ordens que forem ditas começando com "Simão manda". Quem obedecer a uma ordem sem essas duas palavras será eliminado da brincadeira ou deverá pagar uma prenda. Por exemplo, imitar um animal ou pular numa perna só.

5. Existe também um outro jeito de brincar: enquanto Simão estiver dando as ordens, ele deverá demonstrar o que está querendo. Por exemplo: "Simão manda que vocês abram as duas mãos". Se Simão só abrir uma mão, os outros participantes não deverão seguir a sua ordem. Aquele que seguir será eliminado ou deverá pagar uma prenda. De qualquer modo, combine antes com os seus amigos de que maneira vocês preferem brincar.

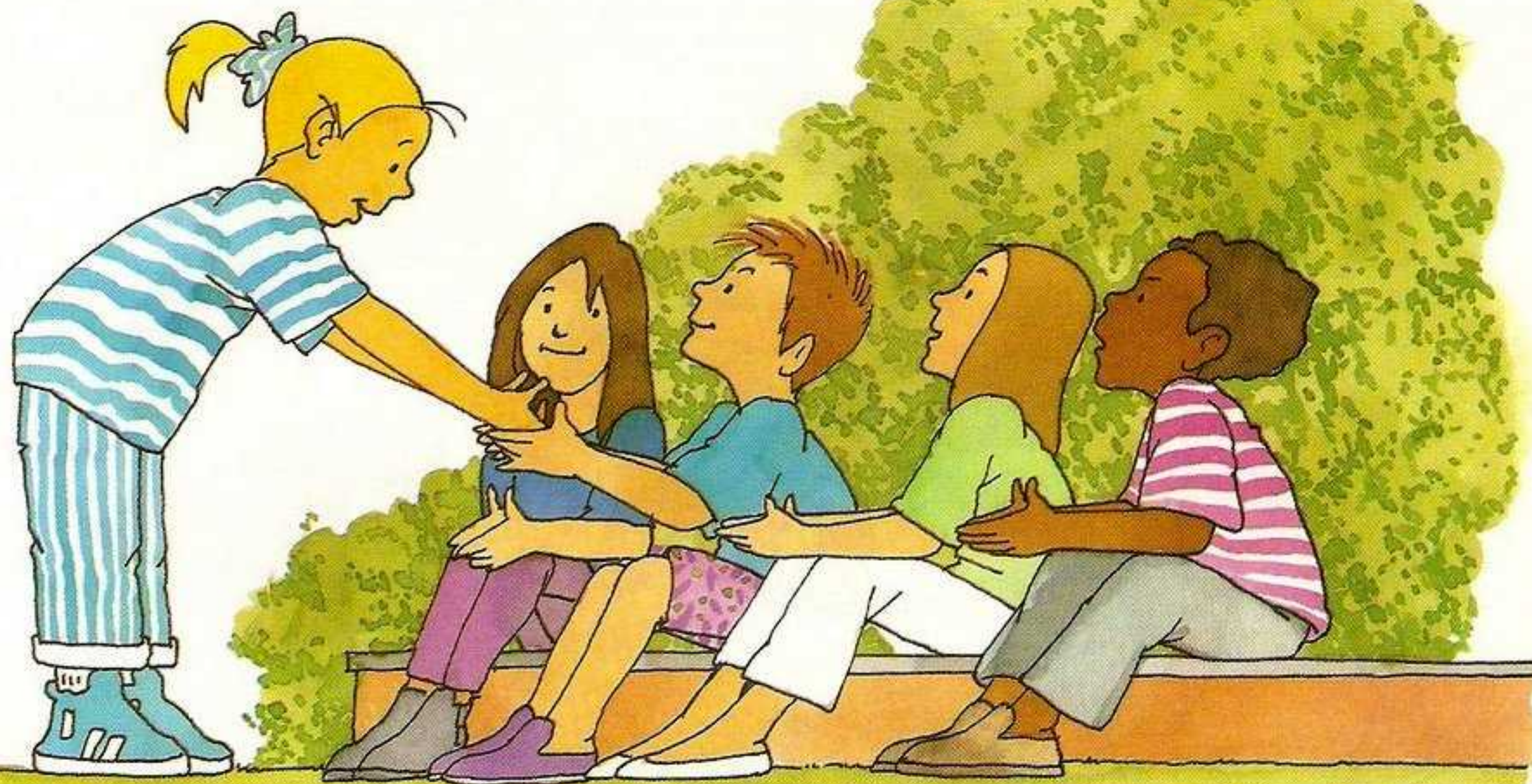
6. O participante que ficar por último será o ganhador e o próximo Simão.

Você sabia que...

Manduca manda ou Macaco manda são os outros nomes dessa brincadeira?

Passa-anel

Brincadeiras

Logo depois do jantar, reúna os seus amigos no pátio do prédio ou na calçada, arrume um anel ou uma argolinha e brinque de passar o anel, uma brincadeira bem antiga que já fez a alegria de muita gente grande.

Como brincar

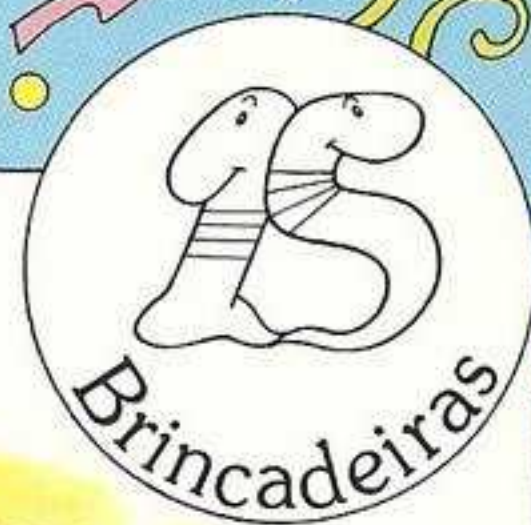
1. Chame pelo menos 5 amigos para brincar.
2. Tire a sorte para ver quem começa a passar o anel.
3. Os participantes ficam sentados um ao lado do outro com as mãos unidas e esticadas para a frente.
4. O participante escolhido para passar o anel segura o anel entre as mãos também unidas e começa a passar suas mãos por entre as mãos dos outros participantes.
5. Sem que ninguém perceba, num determinado momento, o participante sorteado deixa o anel deslizar para as mãos de um dos participantes.
6. Em seguida, continua fazendo de conta que ainda está passando o anel. Depois de um tempo, escolhe alguém e pergunta: ''Com quem está o anel?''
7. Se o participante responder certo, será o próximo a passar o anel. Se não responder certo, quem estiver com o anel é que irá passar o anel da próxima vez.

Tirando a sorte

Um dos participantes, ou alguém de fora da brincadeira, começa a apontar para cada um dos outros jogadores dizendo a seguinte quadrinha:
Um-dois-três-qua-tro
Por-a-qui-pas-sou-um-ra-to
Que-en-trou-pe-lo-bu-ra-co
Aquele que cair com a sílaba *co* será o escolhido.

O que é, o que é?

1. Qual é a coisa mais veloz que existe?
2. Que quando se tira a metade sobra nada?
3. Que pesa mais no mundo?
4. Que a gata tem que nenhum outro animal tem?

Respostas 1) O pensamento. 2) O número oito. 3) Balança. 4) Gatinho.

Sabonetol

Coloque uma roupa bem usada, escolha um lugar tranqüilo, com bastante espaço, e convide seus amigos para brincar. Importante: não se esqueça de avisar o papai e a mamãe de que a brincadeira de hoje é com água.

Como brincar

1. Para jogar Sabonetol é necessário, no mínimo, 6 participantes, divididos em 2 times.

2. Trace uma linha no chão para dividir o campo em dois.

3. A 20 passos de elefante, mais ou menos, dessa linha trace um retângulo de cada lado com cerca de 3 passos de elefante de largura por 2 passos de elefante de altura.

4. Bem no centro de cada retângulo coloque um balde cheio de água: eles serão o gol. Peça um sabonete para a mamãe.

5. Tire a sorte (veja no verso) para saber quem irá ficar com o sabonete e começar o jogo.

6. O time que está com o sabonete deve tentar, através de passes, chegar até o campo adversário, jogar o sabonete dentro do balde e, assim, marcar gol.

7. O time que não está com o sabonete fica atrapalhando os passes do outro time, tentando pegar o sabonete e marcar gol.

8. Ganha a partida o time que marcar primeiro 5 gols.

Detetive

26 Brincadeiras

A boneca Gigi e o detetive Euclides adoram brincar de Detetive com os seus amigos. A última vez que eles brincaram deu a maior confusão, pois a gata Maria Preta disfarçou tão bem que ninguém conseguiu descobrir quem era o bandido.

Como brincar

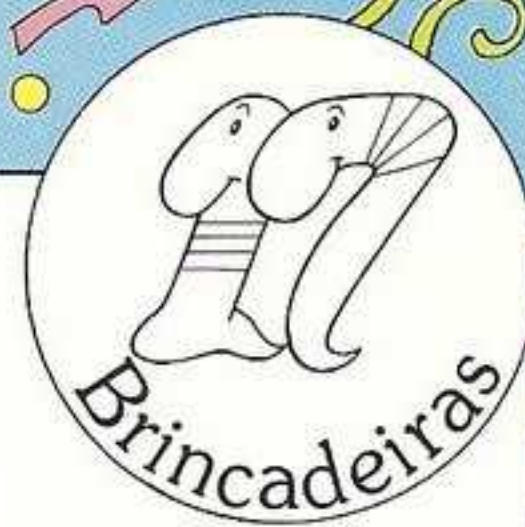
1. Chame mais 5 amigos para a brincadeira.
2. Formem um círculo e sentem-se no chão.
3. Pegue 6 papeizinhos e escreva em cada um: detetive, bandido, vítima, vítima, vítima, vítima.
Atenção: se o número de participantes for maior que 6, aumentará o número de vítimas, mas o de detetive e bandido permanecerá sempre o mesmo.
4. Dobre bem os papeizinhos e coloque dentro de um copo.
5. Cada participante retira um papelzinho e não comenta com os seus amigos o que tirou.
6. Depois do sorteio, os participantes ficam olhando um para o outro. Aquele que for o bandido disfarçadamente olha para alguém e pisca. Se for uma vítima, o participante para quem ele piscou diz "Me pegaram" e sai da brincadeira.
7. O detetive deve tentar descobrir quem é o bandido. Para isso, fica muito atento para ver quem está piscando. Se o detetive pegar o bandido piscando para uma vítima, fala "Você está preso" e a brincadeira acaba com a descoberta do bandido.
8. O bandido tem de ficar atento para tentar adivinhar quem é o detetive e não piscar para ele, pois, nesse caso, será descoberto e preso imediatamente.

Tirando a sorte

Os participantes formam uma roda e alguém escolhido de comum acordo vai apontando para cada um, falando assim:
— *Mi-nha-mãe-man-dou-di-zer*
Que-é-es-se-da-qui!
Mas-eu-que-ro-es-te-a-qui!
Aquele que cair com a sílaba *qui* é o escolhido.

O que é, o que é?

1. Que a bola falou para o jogador?
2. Que caminha com quatro pés, mas não anda?
3. Que quanto mais se perde, mais se tem?
4. Que anda, mas não tem pernas?

Respostas: 1) Nada, bola não fala. 2) Cama pequena. 3) Sono. 4) Relógio.

Quente ou frio

Na escola, em casa ou na rua é sempre muito divertido brincar de Quente ou frio. Essa brincadeira também pode ser usada para esconder presentes de aniversário e ovinhos de Páscoa.

Como brincar

1. Chame seus amigos para brincar. Tire a sorte para saber quem será o primeiro a começar a brincadeira (veja o verso). Escolham um objeto pequeno, por exemplo, uma borracha ou um apontador.

2. O participante escolhido sai do local da brincadeira ou fecha os olhos.

3. Os outros participantes escondem o objeto, que não pode ser colocado dentro ou embaixo de nada.

4. O participante escolhido começa a procurar o objeto. Conforme for se aproximando do objeto, os outros participantes vão dizendo "Está quente", "Está pegando fogo". Ou se ele for se afastando, vão dizendo "Está frio", "Está congelado", "Está supercongelado".

5. Vocês podem combinar o tempo máximo que cada participante tem para descobrir o objeto escondido. Se ele não conseguir adivinhar dentro do tempo previsto, terá de pagar uma prenda. Se conseguir adivinhar, é substituído por outro participante do grupo.

Escolha uma dessas prendas:

- Fale bem rápido: *Um papo de pato num prato de prata.*
- Dance com uma vassoura.
- Para os meninos: imite uma bailarina.
- Para as meninas: imite um jogador de futebol.

Você sabia que...

Esta brincadeira tem uma outra versão chamada Música mágica? Só que nesse caso os jogadores em vez de falarem *quente* cantam uma música em voz alta e no lugar de *frio* cantam uma música bem baixinho.

Mãe da rua

Esta brincadeira pede uma rua sem movimento para que você possa usar as duas calçadas e o meio da rua. Mas, se não for possível, trace no chão duas linhas marcando os limites de uma rua e outras duas marcando os limites das calçadas, e... bom divertimento!

Como brincar

1. Convide seis amigos para brincar. Tire a sorte para ver quem será a Mãe da rua.
2. Divida os participantes em dois grupos: um grupo fica numa calçada e o outro grupo na outra calçada.
3. A Mãe da rua se coloca no meio da rua. Os demais participantes tentam atravessar a rua num pé só sem serem pegos pela Mãe da rua.
4. Aqueles que forem pegos são forçados a colocar os dois pés no chão e passam a ajudar a Mãe da rua a pegar os outros participantes.
5. O primeiro participante a ser pego será a próxima Mãe da rua.
6. A brincadeira termina quando um dos grupos tiver todos os seus participantes capturados.

Tirando a sorte

Reúna seus amigos num círculo.
Um dos participantes é escolhido para tirar a sorte e fica no meio da roda, apontando para cada jogador, recitando assim:

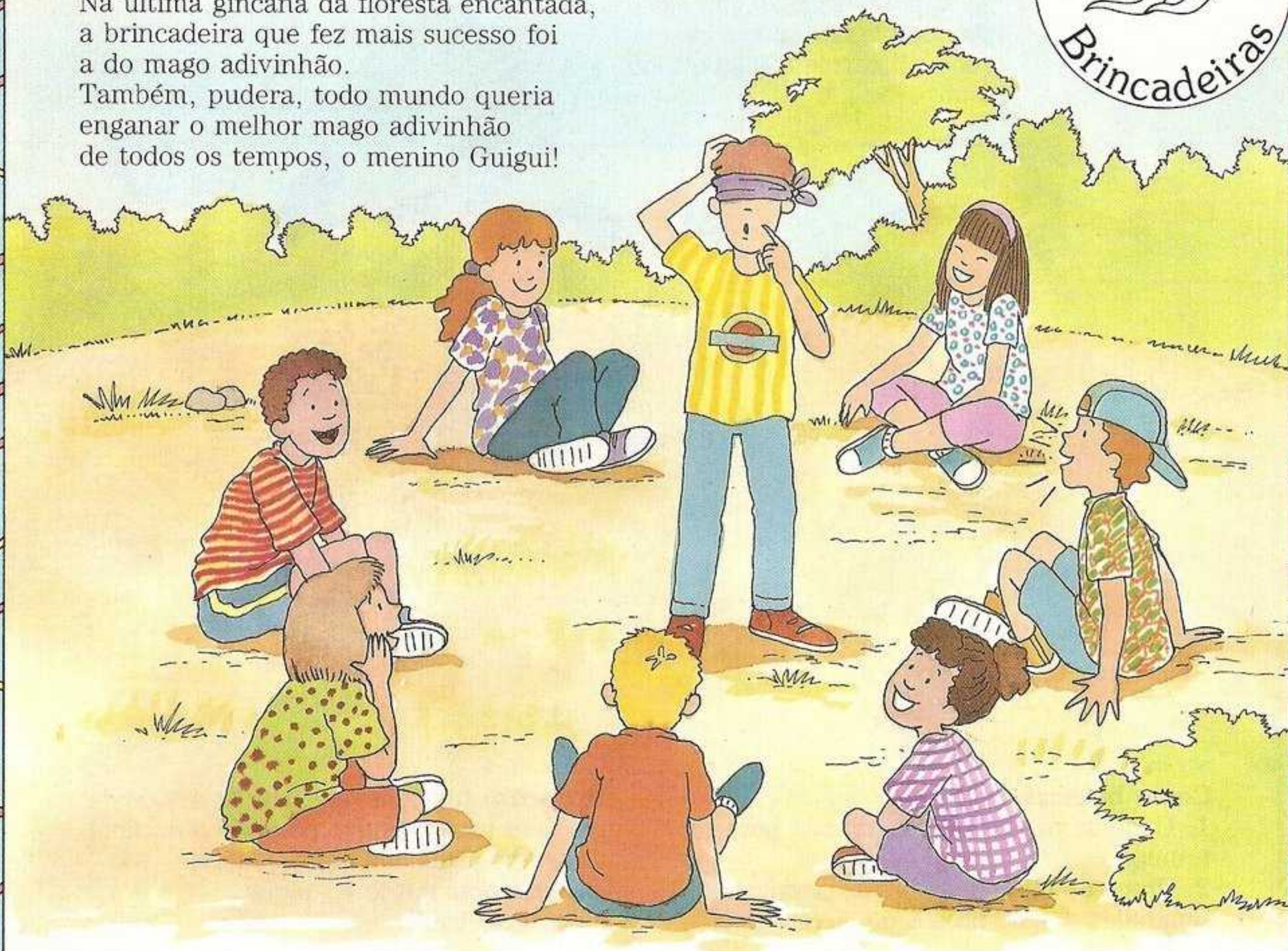
— *Um-dois-três-qua-tro*
Por-a-qui-pas-sou-um-ra-to
Que-en-trou-pe-lo-bu-ra-co
O participante que cair com a sílaba *co* é o escolhido.

O que é, o que é?

1. Que quando o pai nasce a filha já está andando?
2. Um marido que nunca se encontra com a mulher?
3. Que acontece com os elefantes quando está chovendo?
4. Que a mulher sustenta a vida inteira?

Respostas: 1) Fogo e fumaça. 2) Sol e Lua. 3) Eles ficam molhados. 4) Cabeça.

O mago adivinhão

Na última gincana da floresta encantada, a brincadeira que fez mais sucesso foi a do mago adivinhão.
Também, pudera, todo mundo queria enganar o melhor mago adivinhão de todos os tempos, o menino Guigui!

Como brincar

1. Chame vários amigos para brincar.
2. Tire a sorte (veja o verso) para ver quem será pela primeira vez o mago adivinhão.
3. Agora coloque uma venda nos olhos do mago adivinhão.
4. Peça para os outros participantes sentarem no chão, um ao lado do outro, formando um círculo.
5. Escolha quem imitará um animal, de comum acordo com os participantes, mas sem deixar o mago adivinhão escutar o nome do escolhido...
6. O mago é conduzido até o centro do círculo. O participante escolhido começa a imitar o animal, tentando disfarçar ao máximo a própria voz para dificultar a tarefa do mago adivinhão.
7. Se acertar o nome de quem imitou o animal na primeira tentativa, marca 10 pontos e continua a ser o mago.
8. Se não acertar depois de três tentativas, tira a venda dos olhos, paga uma prenda e passa a vez para outro participante. O vencedor será aquele que marcar mais pontos.

Escolha uma dessas prendas

- Conte uma história bem engraçada.
- Imite uma bailarina clássica.
- Ande como um macaco.
- Cante e dance como se fosse um cantor de *rock*.

O rei da rua

Pode ir preparando seu fôlego porque nesta brincadeira você vai correr o tempo todo sem parar.

Como brincar

1. Convide todo o pessoal da rua para brincar.
2. Trace no chão duas linhas paralelas separadas por 30 passos de elefante: elas serão os piques.
3. Tire a sorte para saber quem será o rei da rua.
4. O participante escolhido para ser o rei da rua fica no centro, entre as duas linhas. Os demais participantes são divididos em dois grupos. Os grupos ficam atrás das linhas, nos piques.
5. A brincadeira se inicia quando o participante que está no centro fala:
— Eu sou o rei da rua. Quero ver quem tem coragem de passar por mim.
6. Em seguida, os demais participantes tentam atravessar de um lado para o outro sem ser pegos pelo rei.
7. Aquele que for pego enquanto estiver atravessando entre as linhas, passa a ajudar o rei e a brincadeira continua até que todos os participantes sejam capturados.
8. O participante que for o último a ser pego é o vencedor.

Atenção: todos devem ficar correndo de um lado para o outro, parando o mínimo de tempo atrás das linhas. Aquele que demorar muito no pique é desclassificado.

Tirando a sorte

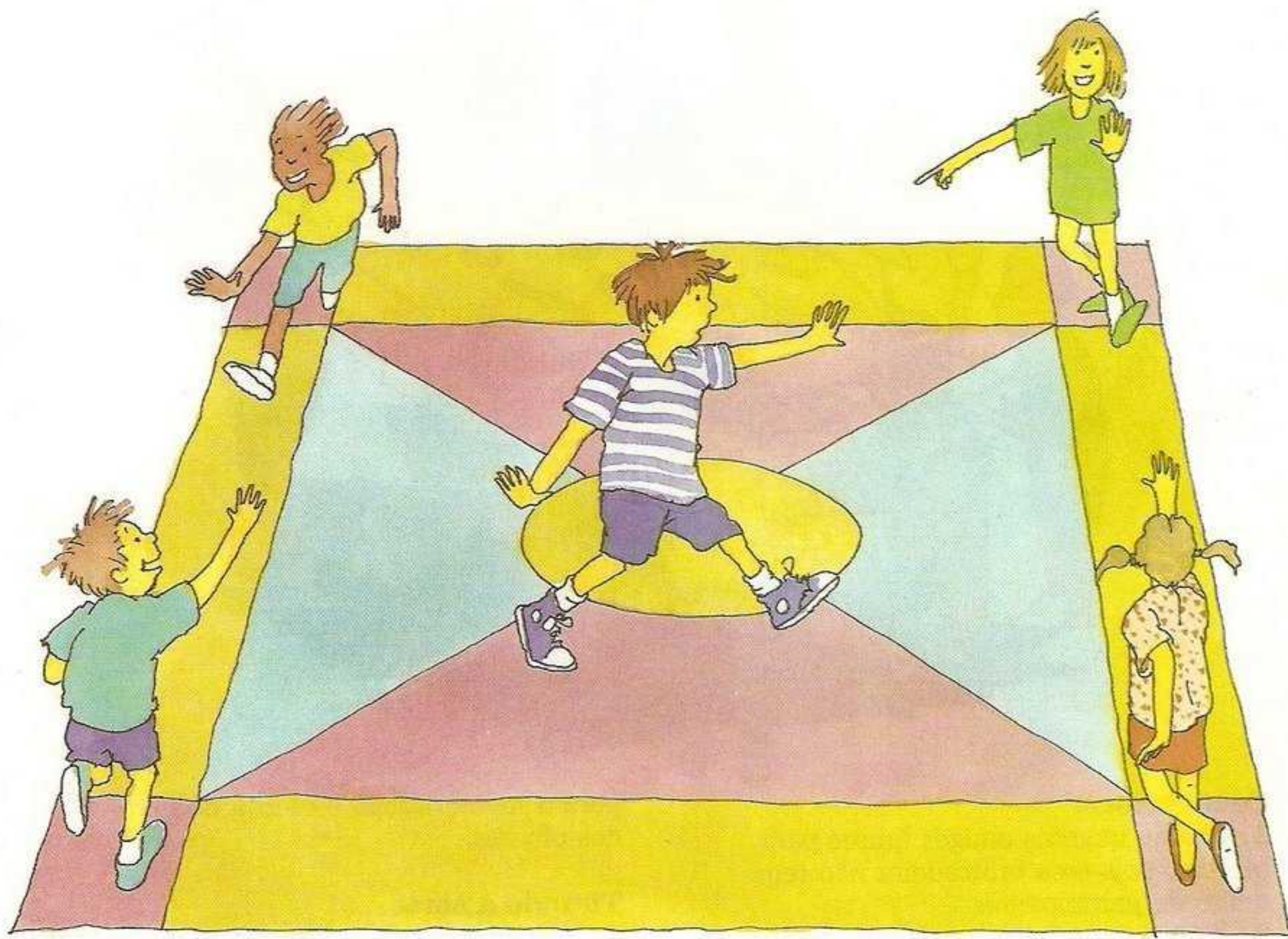
Reúna os participantes da brincadeira num círculo. Alguém escolhido de comum acordo ou de fora da brincadeira aponta para cada participante, falando assim:
Vou-a-té-a-li-e-vol-to-já
Vou-na-fei-ra-com-prar-ma-ra-cu-já
Aquele que cair com a última sílaba *já* será o escolhido.

O que é, o que é?

1. Que nem todo mundo tem, mas ninguém passa sem ele?
2. Que abre a porta sem ter braço nem mão?
3. Que tem em todos os meses menos em abril?
4. Que vai e vem, mas não sai do lugar?

Respostas: 1) Ferro de passar roupa. 2) Vento. 3) A letra "o". 4) Estrada.

Gato e rato

Se você gosta de correr, então se prepare para brincar de Gato e rato, uma brincadeira que exige velocidade e muita atenção de todos os participantes.

Como brincar

1. Chame 4 amigos para brincar. Tire a sorte (veja o verso) para ver quem vai ser o gato.

2. Trace no chão um quadrado de mais ou menos 30 passos de elefante de lado. Marque em cada canto um quadrado menor: esses quadrados serão as tocas dos ratos.

3. O participante escolhido para ser o gato fica no centro do quadrado.

4. Enquanto os ratos estão na toca o gato não pode pegá-los. Mas, assim que saírem da toca para trocar de lugar, o gato poderá pegá-los.

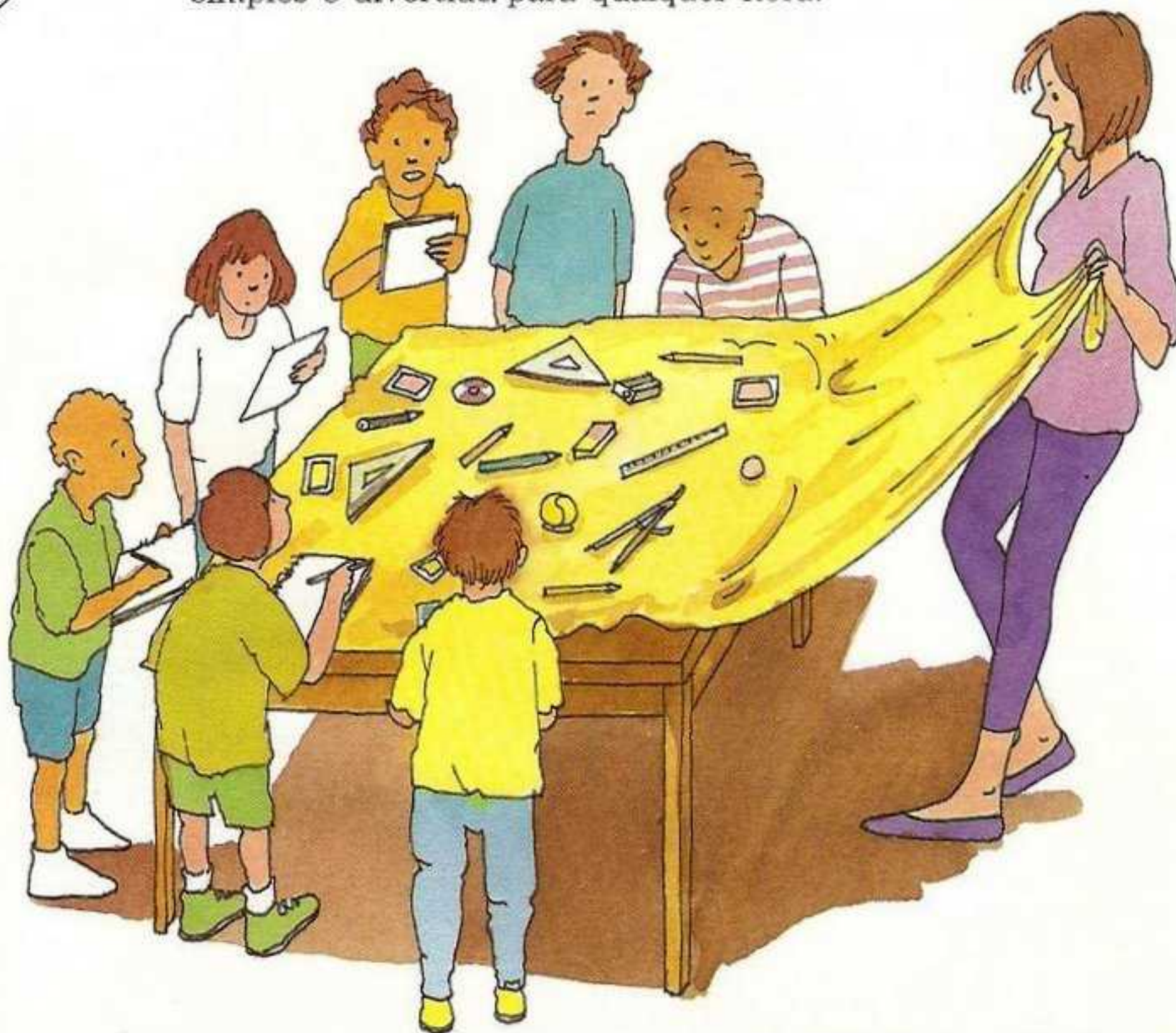
Atenção: o rato só poderá ocupar outra toca se não tiver ninguém nela. Por isso é importante ficar atento na hora de trocar de toca, combinando através de sinais com outro rato a hora exata da mudança, para não correr o risco de ficar sem toca.

5. O rato que for capturado troca de lugar com o gato.

Você sabia que...

Esta brincadeira também é conhecida pelo nome de Quatro cantos?

Memória

Atenção e concentração é o que você precisa para brincar de Memória, um jogo simples e divertido. para qualquer hora.

Como brincar

1. Chame quantos amigos quiser para brincar, pois essa brincadeira não tem limite de participantes.
2. Peça a um adulto ou alguém de fora da brincadeira para distribuir 15 objetos diferentes (por exemplo, lápis, caneta, borracha, carrinho, botão etc.) sobre uma superfície. Cubra os objetos com um pano.
3. Cada jogador pega um lápis e um papel e marca seu nome no alto da folha.
4. Retire o pano que cobre os objetos. Durante 5 minutos, todos os jogadores procuram memorizar os objetos espalhados pela superfície.
5. Em seguida, cubra os objetos novamente com o pano. Os jogadores terão 5 minutos para escrever nas suas respectivas folhas o nome de todos os objetos.
6. O participante que se lembrar do maior número de objetos será o vencedor.
7. Se houver empate, repita a brincadeira com outros objetos, dando menos tempo para a memorização e escrita do nome dos objetos.

Tirando a sorte

Os participantes formam uma roda e alguém escolhido de comum acordo aponta para cada jogador falando assim:
— *Fui-an-dan-do-pe-lo-ca-mi-nho*
En-con-trei-u-ma-co-ru-ja
Pi-sei-no-ra-bo-de-la
Me-cha-mou-de-ca-ra-su-ja
Aquele que cair com a sílaba *ja* é o escolhido para ser o gato.

O que é, o que é?

1. Que entra na casa e fica do lado de fora?
2. Que fala e não tem boca, anda e não tem pé?
3. Quantos lados tem uma xícara?
4. Que anda com a pata na cabeça?

Respostas: 1) Botão. 2) Carta. 3) Dois: o de dentro e o de fora. 4) O pato apaixonado.

Mãos ao alto

Nesta brincadeira todo mundo tem de ser muito esperto porque qualquer movimentação suspeita é motivo para os mocinhos gritarem:
— Mãos ao alto!

Como brincar

1. Convide uma porção de amigos para brincar: quanto maior o número de participantes, mais divertida ficará a brincadeira.
2. Divida o número de participantes em dois grupos e tire a sorte (veja o verso) para saber quem será o capitão de cada grupo.
3. Os dois capitães tiram novamente a sorte para saber que grupo irá começar a brincadeira.
4. O grupo que for escolhido para começar a brincadeira será o dos mocinhos e o outro grupo ficará sendo o dos bandidos.
5. Os bandidos se colocam um ao lado do outro, bem juntinhos. O grupo de mocinhos fica exatamente na frente dos bandidos a mais ou menos 4 passos de elefante. Os bandidos colocam as mãos para trás e tentam passar uma moedinha (ou bolinha de papel) de um para outro sem que os mocinhos percebam com quem está a moedinha.
6. A qualquer momento, o capitão dos mocinhos pode falar: — Mãos ao alto! Nesse momento, todos os bandidos levantam as mãos fechadas. Em seguida, o capitão dos mocinhos ordena: — Abaixem as mãos!
7. Os bandidos obedecem e põem as mãos sobre as pernas. Um dos mocinhos pede licença para o capitão e aponta para a mão do jogador que ele acha que está com a moedinha.
8. Se errar, o bandido deverá permanecer com a mão aberta sobre a perna e outro participante poderá adivinhar. Assim que alguém acertar com quem está a moedinha, o capitão dos mocinhos conta quantas mãos dos bandidos estão sem a moedinha, isto é, continuam fechadas, e marca este número na sua contagem.
9. Em seguida, os grupos trocam de papéis e quem era mocinho vira bandido, e a brincadeira recomeça com o outro grupo.
10. O grupo que marcar mais pontos será o vencedor.

Passa-bola

Brinquem de passar a bola em qualquer lugar: dentro de casa, no quintal ou na calçada. Se não for possível usar cadeiras, sentem-se no chão. Mas não se esqueçam: nesta brincadeira é proibido usar as mãos.

Como brincar

1. Chame pelo menos mais cinco amigos para brincar. Divida os participantes em dois times e tire a sorte para saber quem será o primeiro jogador de cada time.

2. Forme duas fileiras com as cadeiras, que devem ser em número igual ao dos participantes. Cada time se senta em uma das fileiras, ficando de frente para o outro time.

3. Pegue duas bolas de tamanho médio e dê cada uma para o primeiro participante de cada time, que deverá prendê-la entre os tornozelos e deixar as mãos apoiadas no assento ou no chão.

4. Quando é dado o sinal (Um, dois, três... Já!) os participantes que estão com a bola tentam passá-la para o seu companheiro, usando apenas as pernas.

5. O objetivo da brincadeira é passar a bola para todos os participantes do time e fazê-la voltar ao primeiro o mais rápido possível sem deixar cair.

6. Se a bola cair, o time começa tudo de novo, voltando a bola para o primeiro jogador.

7. O time que conseguir passar a bola mais rápido marca um ponto. O time que marcar primeiro 5 pontos será o vencedor.

8. O participante que ajudar a passar a bola com as mãos fará com que seu time perca um ponto.

Tirando a sorte

Reúna os participantes num círculo. Alguém escolhido de comum acordo fica no meio da roda, apontando para cada jogador ao mesmo tempo que recita a seguinte quadrinha:

Fui-no-po-mar
A-pa-nhar-ca-qui
Me-ni-no,-a-bre-os-o-lhos
Que-seu-ga-to-vai-fu-gir

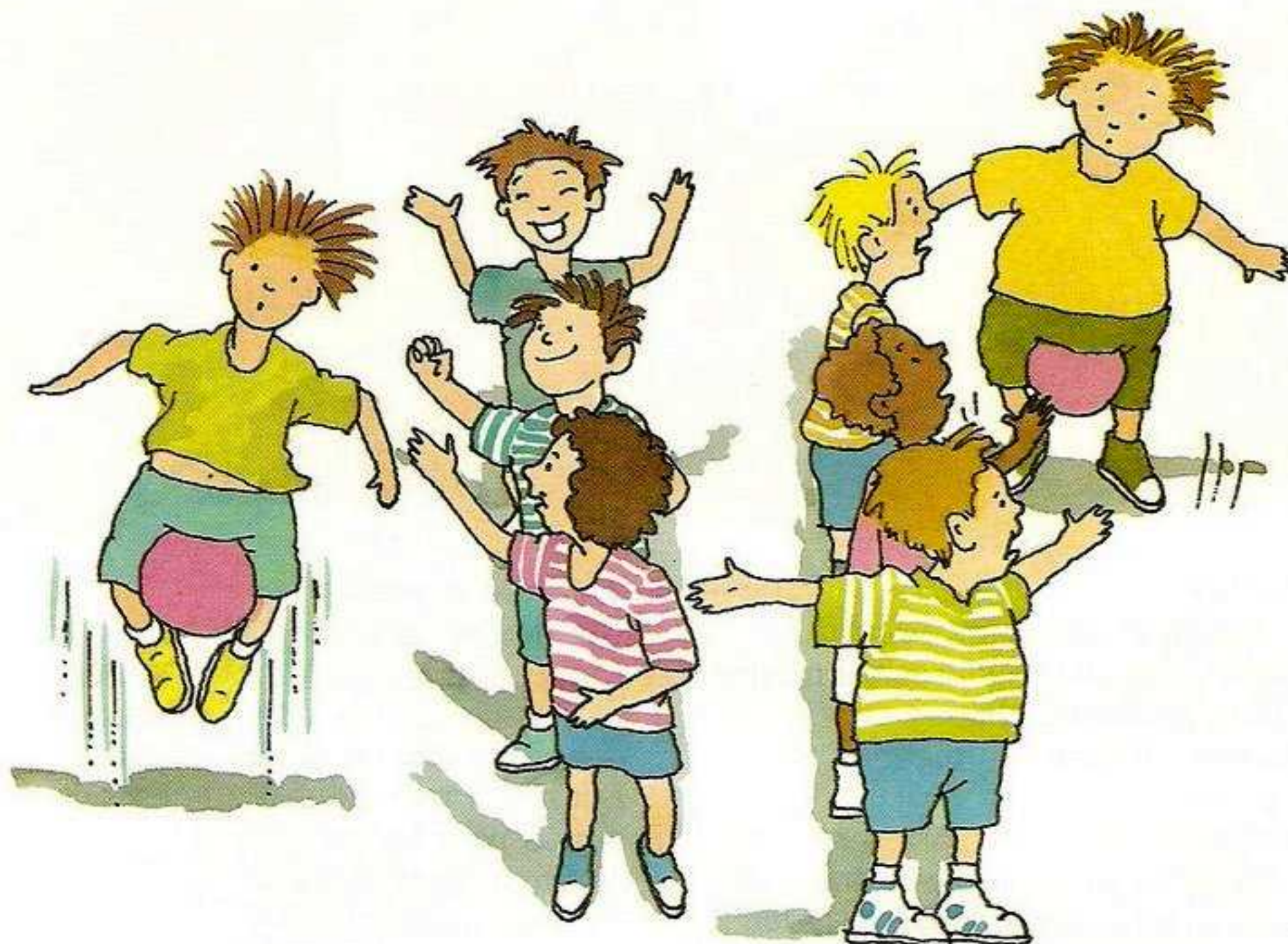
O jogador que cair com a sílaba *gir* é o escolhido.

O que é, o que é?

1. Que caminha no ar e deixa rastro?
2. Que é pior do que uma girafa com dor de garganta?
3. Que tem asas mas não voa, tem bico mas não bica?
4. Que nasce grande e morre pequeno?

Respostas: 1) Aranha. 2) Uma centopéia com dor nos pés. 3) Bule. 4) Lápis.

Pula-canguru

O canguru Ruk-Ruk sabe cada
brincadeira divertida!
Hoje ele me ensinou uma brincadeira
que imita um canguru pulando.
Você não quer aprender?

Como brincar

1. Chame pelo menos mais sete amigos para brincar. Divida os participantes em dois grupos iguais.

2. Os participantes de cada grupo se colocam um atrás do outro, a uma distância de mais ou menos 3 passos de formiga, formando duas filas. Todos os participantes ficam com as pernas um pouco separadas.

3. O primeiro participante de cada fila fica com uma bola.

4. Alguém de fora da brincadeira dá o sinal para começar. Imediatamente, o primeiro participante passa a bola, por entre as pernas, para o jogador que está atrás dele. O segundo passa para o terceiro e assim por diante, até a bola chegar ao último da fila.

5. O último participante prende a bola entre os joelhos e, sem tocar a bola com as mãos, vai pulando como um canguru até se colocar na frente do primeiro jogador e reiniciar a brincadeira.

6. Se o jogador que estiver pulando deixar a bola cair ou pegar a bola com as mãos, deverá voltar para o final da fila e recomeçar o caminho até o início da fila.

7. Ganha o jogo o grupo que conseguir primeiro que todos os seus participantes imitem o canguru.

Mestre, posso ir?

Esta é uma brincadeira muito simples.
Mas, se você se distrair, poderá
perder o lugar de mestre rapidinho.
Por isso, muita atenção.

Como brincar

1. Chame vários amigos para brincar.
2. Tire a sorte para saber quem será o mestre.
3. Trace duas linhas no chão, a uma distância de mais ou menos 3 metros uma da outra.
4. O participante escolhido para ser o mestre fica atrás de uma das linhas e os demais participantes atrás da outra linha.
5. O objetivo do jogo é alcançar o mestre o mais rápido possível. Para isso, cada participante pergunta a ele da seguinte forma:
— *Meu mestre, posso ir?*
6. O mestre poderá responder sim ou não. Se responder sim, o participante voltará a perguntar:
— *Quantos passos?*
— *Dois passos de gigante.*
7. O mestre poderá ordenar passos tanto para frente quanto para trás e do jeito que quiser (pulando como canguru, andando como uma formiguinha, andando numa perna só, agachado etc.).
8. Aquele que primeiro alcançar o mestre, toma o seu lugar e passa a ordenar.

Você sabia que...

Esta brincadeira também é conhecida como Mamãe, posso ir?

Tirando a sorte

Um dos participantes coloca a mão para frente com a palma virada para baixo. Os outros participantes colocam um dedo embaixo da palma da mão. Enquanto isso, aquele que está com a mão para frente fala:

— *Quem quer brincar*
Coloque o dedo aqui
Que a lojinha já vai fechar
Um! Dois! Três!

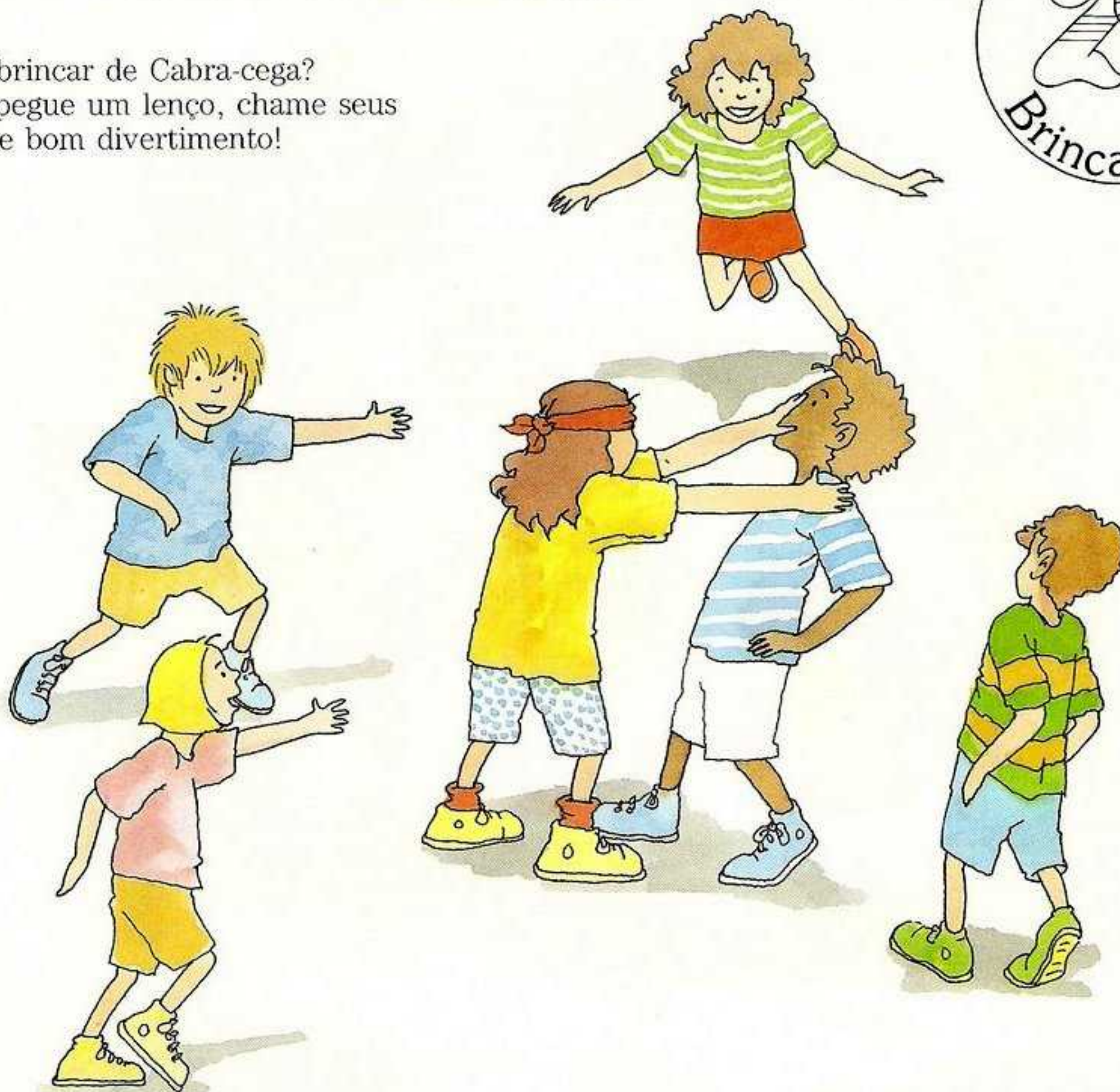
Quando ele termina de falar *três*, os outros tiram rapidamente os dedos. Quem ficar com o dedo preso é o escolhido para ser o mestre.

O que é, o que é?

1. Que é seu, mas os outros usam mais do que você?
2. Que o camaleão faz quando o sol bate nele?
3. Que cai no chão e não quebra, cai na água e quebra?
4. Que quanto mais cozido, mais duro fica?

Respostas: 1) O nome. 2) Sombra. 3) Papel. 4) Ovo.

Cabra-cega

Vamos brincar de Cabra-cega?
Então, pegue um lenço, chame seus amigos e bom divertimento!

Como brincar

1. De preferência, convide uma porção de crianças. Assim, a brincadeira ficará muito mais animada.

2. Tire a sorte para ver quem será a cabra-cega (veja o verso).

3. Escolha um lugar bem amplo e seguro, que dê para correr sem problemas. Combine com os participantes até onde vão os limites da brincadeira.

4. Aquele que foi escolhido para ser a cabra-cega tem os seus olhos vendados com um lenço. Os outros jogadores perguntam, então, à cabra-cega:

— *Cabra-cega, de onde você veio?*
— *Vim lá do moinho.*
— *O que você trouxe?*
— *Um saco de farinha.*
— *Me dá um pouquinho?*
— *Não.*

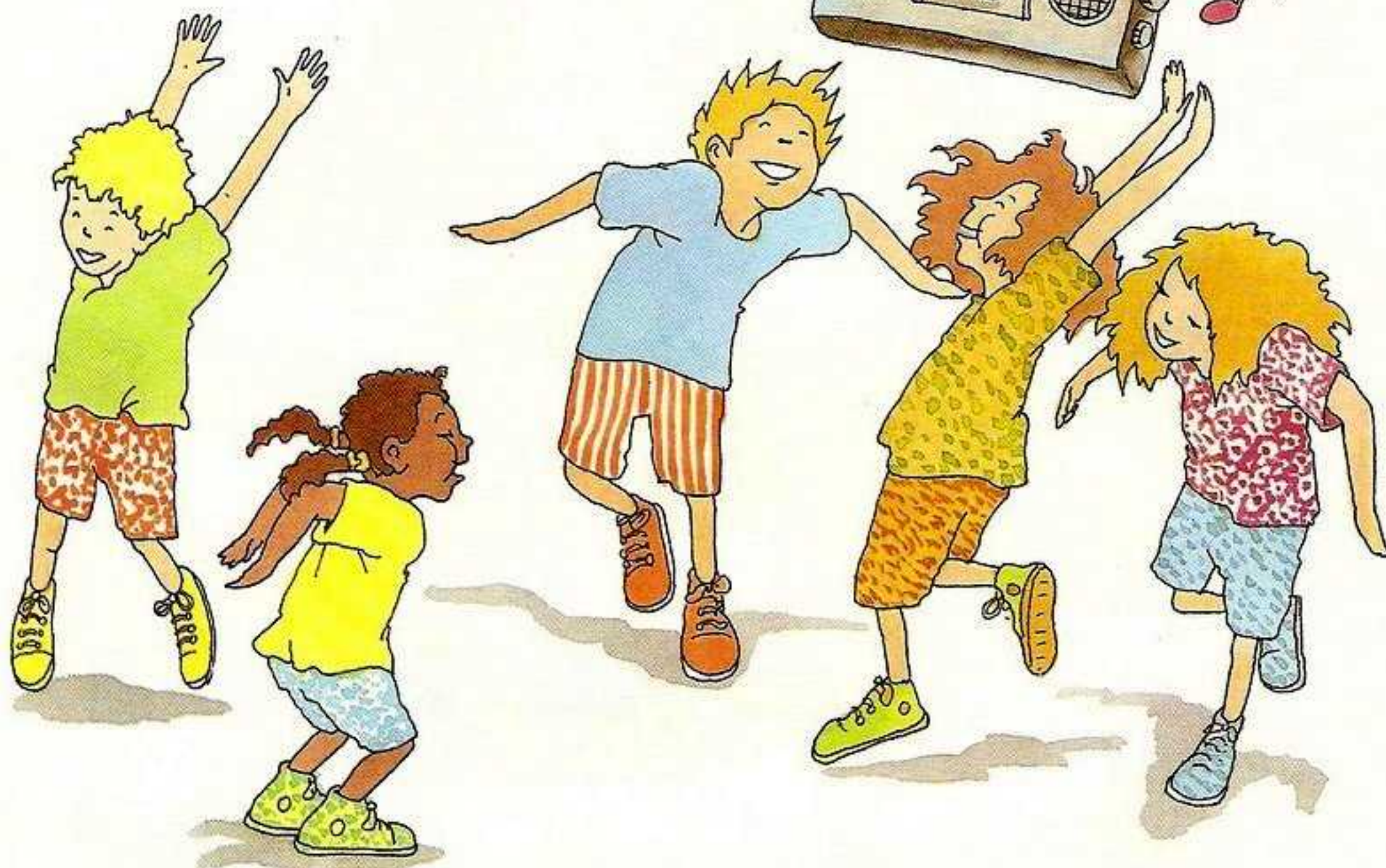
5. Nesse momento, os participantes começam a girar a cabra-cega que, em seguida, tenta pegar um deles. Ao mesmo tempo, os participantes se aproximam da cabra-cega, brincando e gritando, sem se deixar pegar.

6. Enquanto tudo isso está acontecendo, a cabra-cega poderá dizer:
— Um, dois, três, parem!

7. Todos ficam parados e a cabra-cega novamente tenta pegar um deles. Assim que conseguir pegar um dos participantes, a cabra-cega diz o seu nome. Se acertar, o que foi pego passará a ser a próxima cabra-cega.
Se não conseguir adivinhar, a cabra-cega continuará sendo a mesma.

Você sabia que...
Batepandé é o outro nome dessa brincadeira?

Sobe e desce

Para esta brincadeira, você vai precisar de um rádio ou toca-fitas, vários amigos e muita disposição. Por isso, prepare seu fôlego.

Como brincar

1. Convide pelo menos cinco amigos para brincar. Não se esqueça: quanto maior for o número de participantes, mais gostosa ficará a brincadeira.
2. Peça para o papai ou a mamãe ficar controlando a música.
3. Assim que a música começar a tocar, todos participantes começam a saltar bem alto, o mais alto que puderem.
4. Quando a música parar de tocar, todos devem se jogar no chão bem rapidinho. O último que fizer isso é eliminado da brincadeira, que deverá recomeçar várias vezes, até ficar só um participante, que será o ganhador.
5. Vocês também podem combinar que aqueles que forem eliminados terão de pagar uma prenda.

Escolha uma dessas prendas

- Imite um elefante andando.
- Fale bem depressa, sem gaguejar:
  — *Um prato de trigo para três tigres.*
- Engatinhe como um bebê.
- Entreviste um de seus amigos.

Tirando a sorte

Reúna os participantes num círculo. Alguém escolhido de comum acordo fica no centro do círculo e, ao mesmo tempo que aponta para cada um, vai dizendo assim:
— *U-na, du-na, te-na, ca-te-na*
Ra-bo de pe-na, es-sa não, es-sa sim
Aquele que cair com o *sim* é o escolhido para ser a cabra-cega.

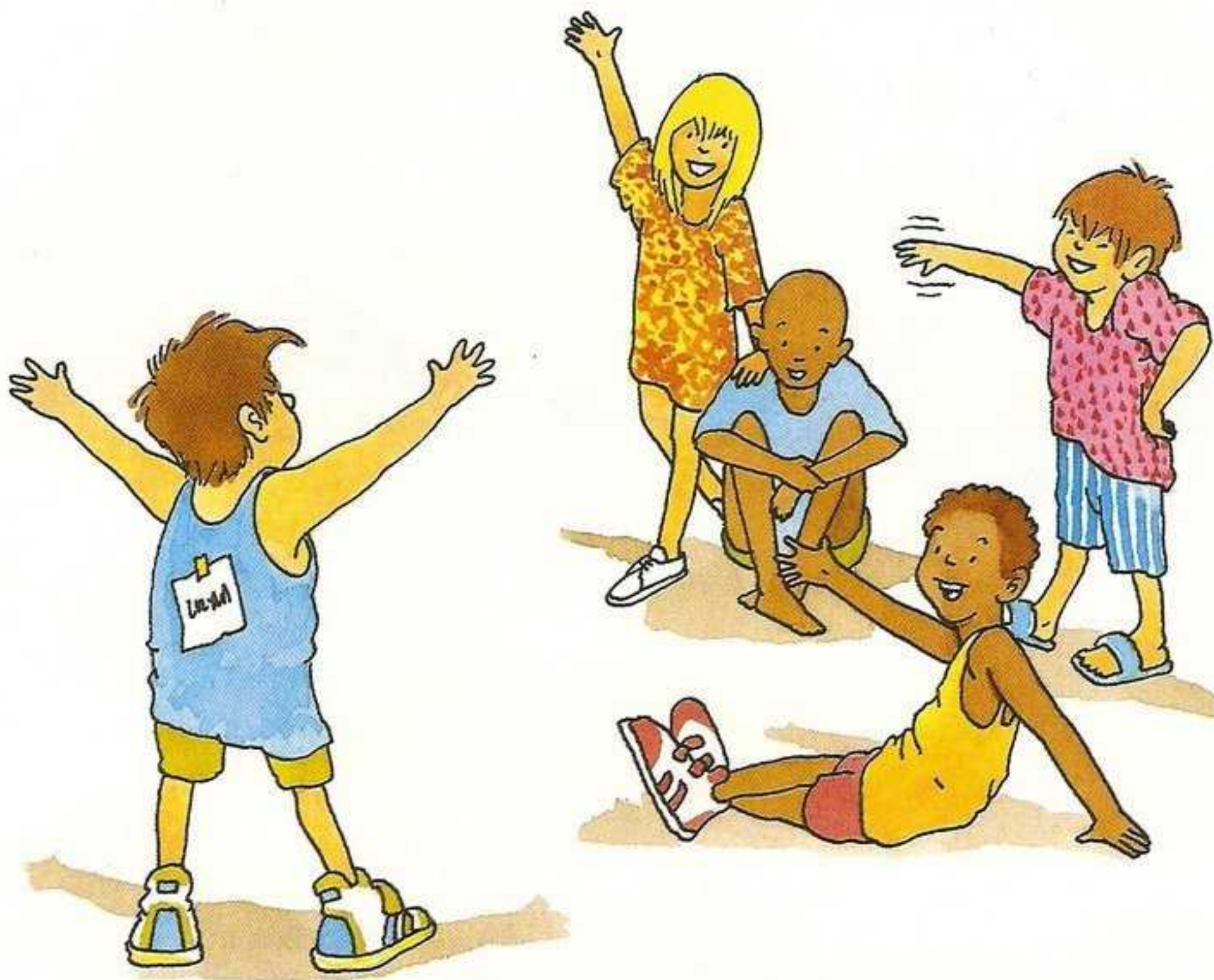
O que é, o que é?

1. Que a gente faz logo que acorda?
2. Que, quanto mais quente, mais fresquinho é?
3. Que tem pés redondos e rastro bem comprido?
4. Que entra na boca da gente todo dia e a gente não come?

Respostas: 1) Abre os olhos. 2) Pão. 3) Bicicleta. 4) Garfo.

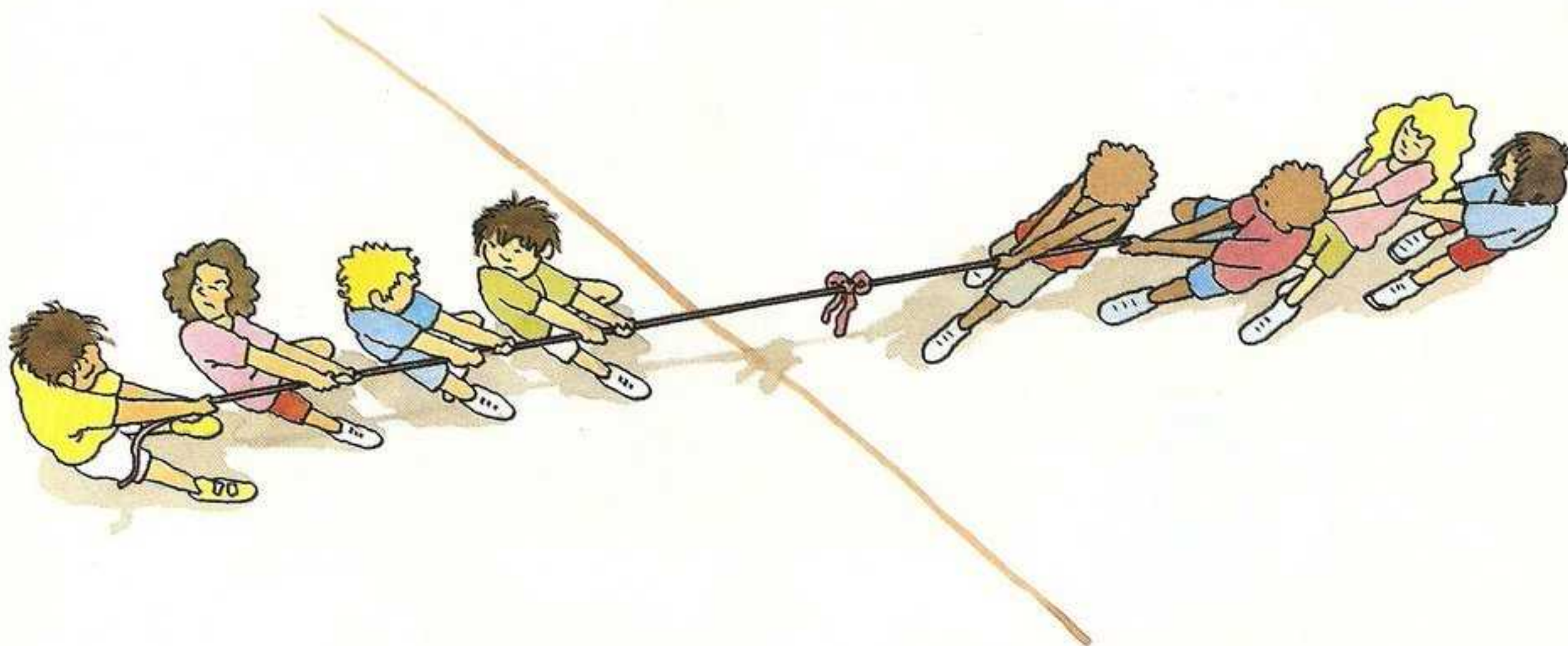
Quem sou eu?

Brincadeiras

Se você gosta de adivinhações, então vai adorar Quem sou eu?, uma brincadeira superdivertida que fez o maior sucesso na festa de aniversário da gata Maria Preta.

Como brincar

1. Chame pelo menos mais dois amigos para brincar.
2. Tire a sorte para saber quem será o primeiro a adivinhar o personagem (veja o verso).
3. Os demais participantes em segredo escolhem um cantor, atriz de novela, político, esportista, personagem de história em quadrinhos etc. Depois, escrevem o nome do personagem escolhido num pedaço de papel e prendem o papel com fita crepe ou clipe nas costas do participante escolhido para adivinhar.
4. O objetivo da brincadeira é adivinhar o nome do personagem escrito no papel. Para isso, esse participante faz perguntas bem rápido tentando descobrir qual é o personagem.
5. Ele tem direito de fazer 10 perguntas no total, uma de cada vez. Cada pergunta deve ser feita para um jogador diferente.
6. As respostas não podem ser apenas "sim" ou "não" Os participantes têm de dar uma pista a mais. Por exemplo:
— Eu sou um homem?
— Não, mas você é loira.
7. No fim das 10 perguntas, se o jogador não conseguir descobrir quem ele é, não marca ponto e, nesse caso, passa a vez ao próximo participante escolhido para fazer as perguntas. Agora, se conseguir descobrir fazendo apenas uma pergunta, ganha 10 pontos, de 2 a 6 marca 5 pontos e de 7 a 10 marca 2 pontos.
8. O vencedor é aquele que marcar mais pontos.

Cabo-de-guerra

No dia em que o vovô Salomão ensinou essa brincadeira, a rua se transformou: era menino contra menina, a turma da rua de cima contra a turma da rua de baixo, escola contra escola. Uma verdadeira loucura!

Como brincar

1. Convide muitos amigos para brincar (assim a brincadeira fica mais gostosa).

2. Divida os participantes em dois grupos. Vocês irão precisar de uma corda resistente medindo mais ou menos 8 metros.

3. Marque o meio da corda com uma fita ou lenço. Trace uma linha no chão dividindo o espaço da brincadeira em dois territórios.

4. Os participantes, um grupo de cada lado, seguram as extremidades da corda com bastante força.

5. Alguém de fora da brincadeira dá um sinal e os participantes começam a puxar a corda tentando fazer o outro grupo ultrapassar a linha marcada no chão.

O grupo que conseguir primeiro puxar toda corda para o seu lado é o vencedor.

Tirando a sorte

Os participantes formam um círculo. Alguém escolhido fica no centro e pergunta para quem está à sua direita:

— *Você tem um cachorrinho?*

— *Sim.*

— *Quantos anos ele tem?*

— *Tem 10* (ou qualquer outro número).

O participante que está no centro começa então a contar, colocando a mão sobre a cabeça de cada participante. Aquele que cair com o número *10* será o escolhido.

O que é, o que é?

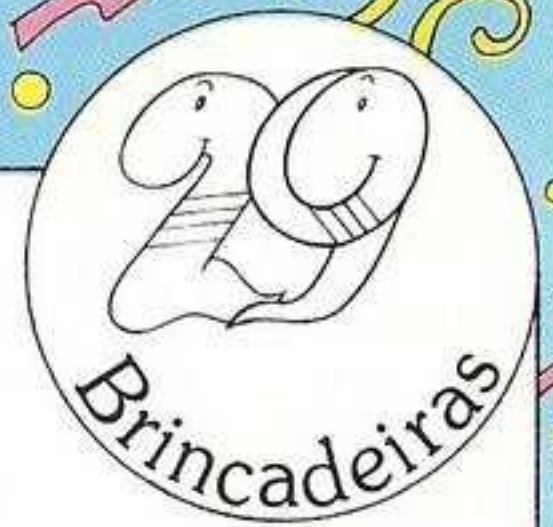
1. Que todo mundo vê, mas ninguém alcança?

2. Que a gente pede com o dedo?

3. Que a mulher veste para o marido e ele não vê?

4. Que a gente vê uma vez em um minuto e nunca em um ano?

Respostas: 1) Horizonte. 2) Elevador. 3) O vestido de viúva. 4) A letra "m".

Boca-de-forno

Nessa brincadeira, se você for bem esperto e cumprir todas as ordens rapidinho, ficará livre e não ganhará ''bolo''.

Como brincar

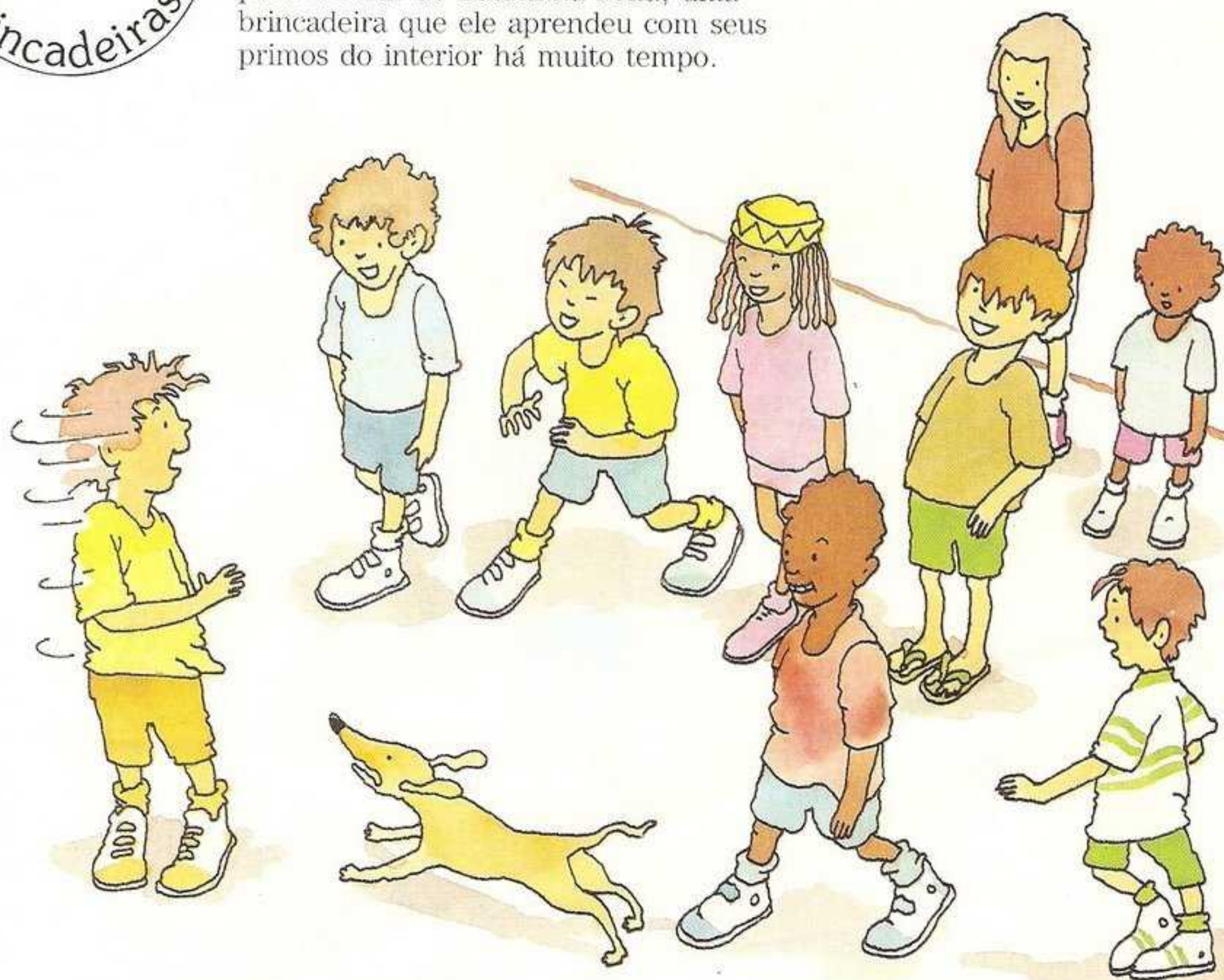
1. Chame pelo menos mais 5 amigos para brincar.
2. Tire a sorte para saber quem será o mestre da brincadeira.
3. O mestre, então, desafia os outros participantes perguntando:
— Boca-de-forno?
— Forno!
— Vocês farão o que o mestre mandar?
— Faremos tudo!
— E quem não fizer?
— Ganha ''bolo''!
4. Em seguida, o mestre manda que os participantes tragam alguma coisa: por exemplo, uma pedrinha, um livro de histórias, um brinquedo.
5. Somente o participante que cumprir primeiro a ordem não ganhará ''bolo'', ou seja, um tapa na palma da mão. O ''bolo'' pode ser frio (fraquinho), morno (mais ou menos), quente (forte), de passarinho (beliscando) ou de gato (arranhando).
6. O mestre então pergunta para o participante que chegou primeiro de que jeito será o ''bolo'' (frio, morno, quente etc.) dos que não conseguiram cumprir a ordem. O mestre é quem dá os ''bolos''
7. O participante que cumprir primeiro a ordem será o próximo mestre.

Tirando a sorte

Os participantes se reúnem num círculo. Alguém escolhido de comum acordo fica no centro da roda e vai apontando para cada um dizendo assim, palavra a palavra:
— *Menino, menina*
Bola, boneca
Lima, limão
Este(a) é o(a) escolhido(a)
Do meu coração
Quem cair com a palavra *coração* será o mestre da brincadeira.

30 Brincadeiras

Batatinha Frita

Hoje o gato Romeu convidou toda a rua para brincar de Batatinha Frita, uma brincadeira que ele aprendeu com seus primos do interior há muito tempo.

Como brincar

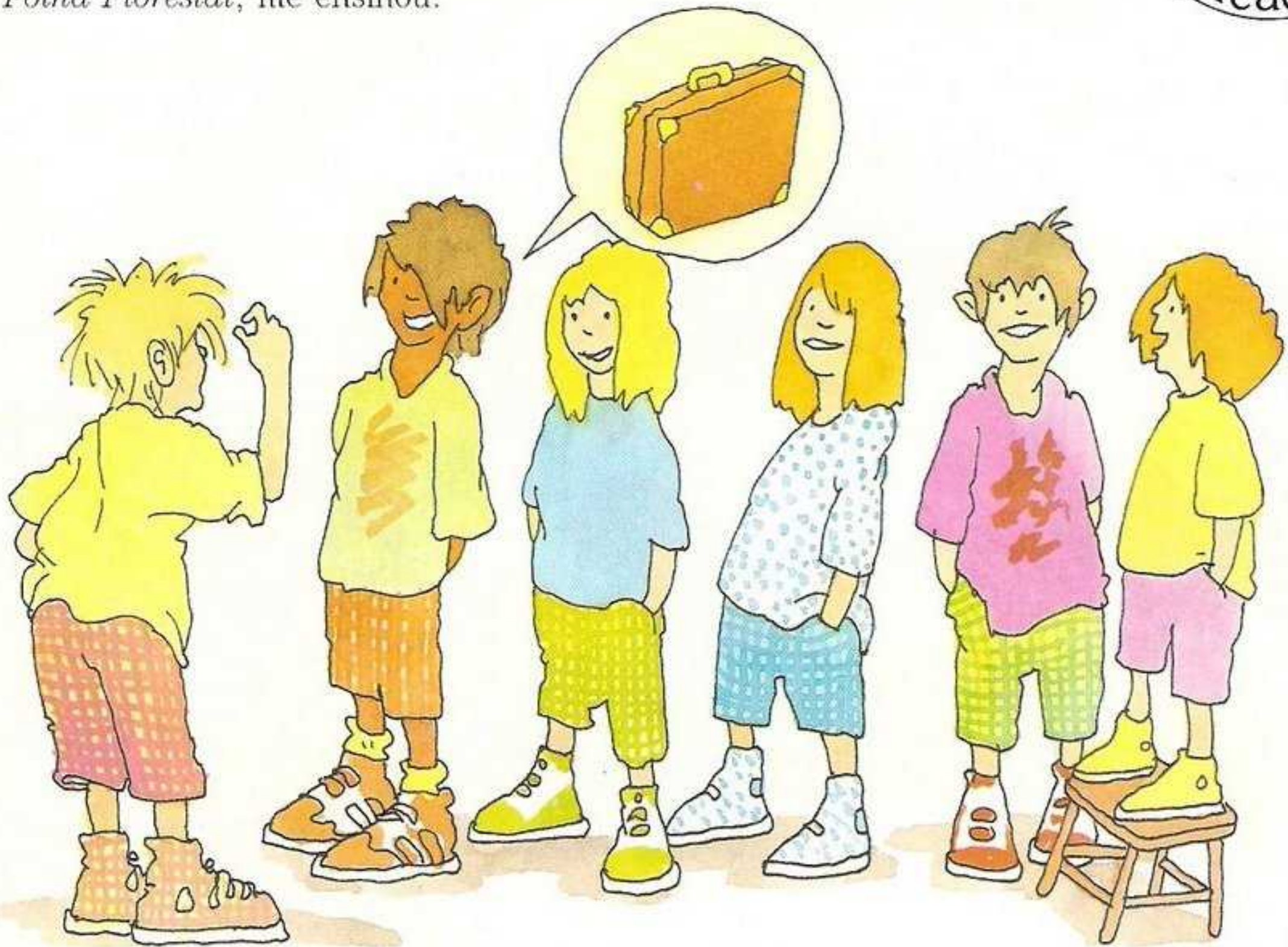
1. Convide muitos amigos para brincar.
2. Tire a sorte para saber quem será o escolhido para comandar a brincadeira.
3. Trace uma linha no chão. Todos os participantes, menos o escolhido para comandar, ficam atrás da linha. O comandante conta 30 passos de elefante a partir da linha e se coloca de costas para os demais participantes.
4. O comandante então fala:
— *Ba-ta-ti-nha-fri...ta!*
5. Enquanto ele está falando, os outros participantes vão caminhando para a frente. Quando diz o último *ta*, o comandante se vira rapidamente.
6. Aqueles jogadores que forem surpreendidos pelo comandante enquanto estiverem andando terão de voltar para trás da linha.
7. Aquele que alcançar primeiro o comandante será o próximo a comandar a brincadeira.

O que é, o que é?

1. Que só fica alegre quando apanha?
2. Que quando uma chega a outra chega também?
3. Que sem mudar de tamanho cresce, diminui e desaparece?
4. Que quando pula se veste de noiva?

Respostas: 1) Pandeiro. 2) As pernas. 3) Lua. 4) Milho de pipoca.

Vovó viajou

Você vai dar muitas gargalhadas e se divertir a valer com esta brincadeira superanimada que o repórter João Grilo, da *Folha Florestal*, me ensinou.

Como brincar

1. Convide muitos amigos para brincar. Quanto maior o número de participantes, mais engraçada ficará a brincadeira.

2. Tire a sorte para saber quem será o primeiro (veja o verso).

3. Os participantes ficam um ao lado do outro. O escolhido para ser o primeiro vai para a frente do participante que está ao seu lado e diz:
— Vovó viajou.
O outro participante então pergunta para o primeiro:
— O que ela levou na mala?
— Um chapéu (responde o primeiro).
Ao mesmo tempo em que diz *um chapéu*, o participante escolhido para ser o primeiro faz como se estivesse pondo e tirando o chapéu.

4. O segundo participante vai então para a frente do terceiro e fala:
— Vovó viajou.
O terceiro participante pergunta:
— O que ela levou na mala?
— Um chapéu e um par de luvas (e o segundo participante faz novamente como tivesse pondo e tirando o chapéu e as luvas).

5. O próximo poderá dizer: um chapéu, um par de luvas e óculos. O seguinte: um chapéu, um par de luvas, óculos e um violão. E assim por diante.

6. Cada participante na sua vez vai acrescentando um elemento diferente, não podendo falar nem gesticular fora da ordem em que esses elementos foram acrescentados. Se ele se atrapalhar e errar, sai da brincadeira.

7. O participante que ficar por último é o vencedor.

Atenção: procure falar e gesticular bem rapidinho para a brincadeira ficar mais engraçada.

Brincadeiras

Nariz de palhaço

O palhaço Arrelia perdeu o nariz numa confusão com o palhaço Pimentinha. Vamos ver quem consegue colocar de volta o nariz do Arrelia.

Como brincar

1. Reúna muitos amigos para brincar.
2. Numa folha de papel grande, desenhe (ou peça para um adulto) um rosto de palhaço bem bonito e grande, mas sem o nariz.
3. Prenda o desenho na parede com fita adesiva a uma altura fácil de ser alcançada pelos participantes.
4. Tire a sorte para saber quem será o primeiro, segundo, terceiro etc. da brincadeira.
5. Cada participante recebe um lápis de cor e tem seus olhos vendados.
6. Cada participante, um por vez, é colocado próximo ao desenho do palhaço, gira 3 vezes e depois tenta desenhar o nariz do palhaço no lugar certo.
7. Aquele que desenhar o nariz mais próximo do lugar será o ganhador.

Tirando a sorte

Todos os participantes formam um círculo e ficam com uma das mãos com a palma virada para cima. Alguém escolhido de comum acordo bate na palma da mão dos participantes dizendo assim:

O - mo-i-nho - a - mo-er
O - pa-dre - a - re-zar
A - mo-ça - a - na-mo-rar
Va-mos - ver - quem - vai - ca-sar

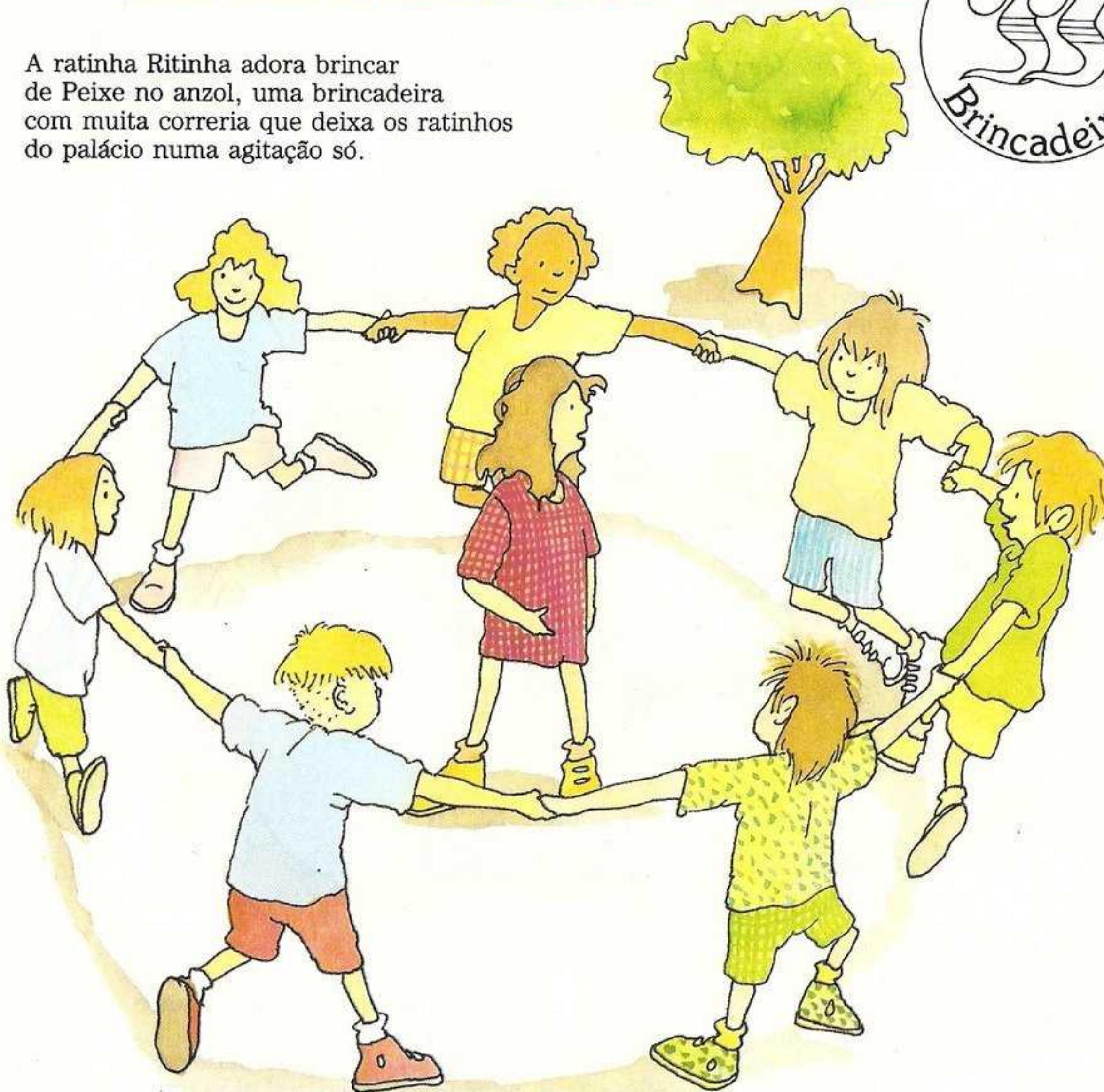
Aquele que cair com a sílaba *sar* será o escolhido.

O que é, o que é?

1. Que cheira mais na farmácia?
2. Que são irmãos gêmeos, mas nunca se encontram?
3. Que trabalham deitados e dormem em pé?
4. Que tem perna comprida, toca corneta e leva bofetada?

Respostas: 1) Nariz. 2) Olhos. 3) Pés. 4) Pernilongo.

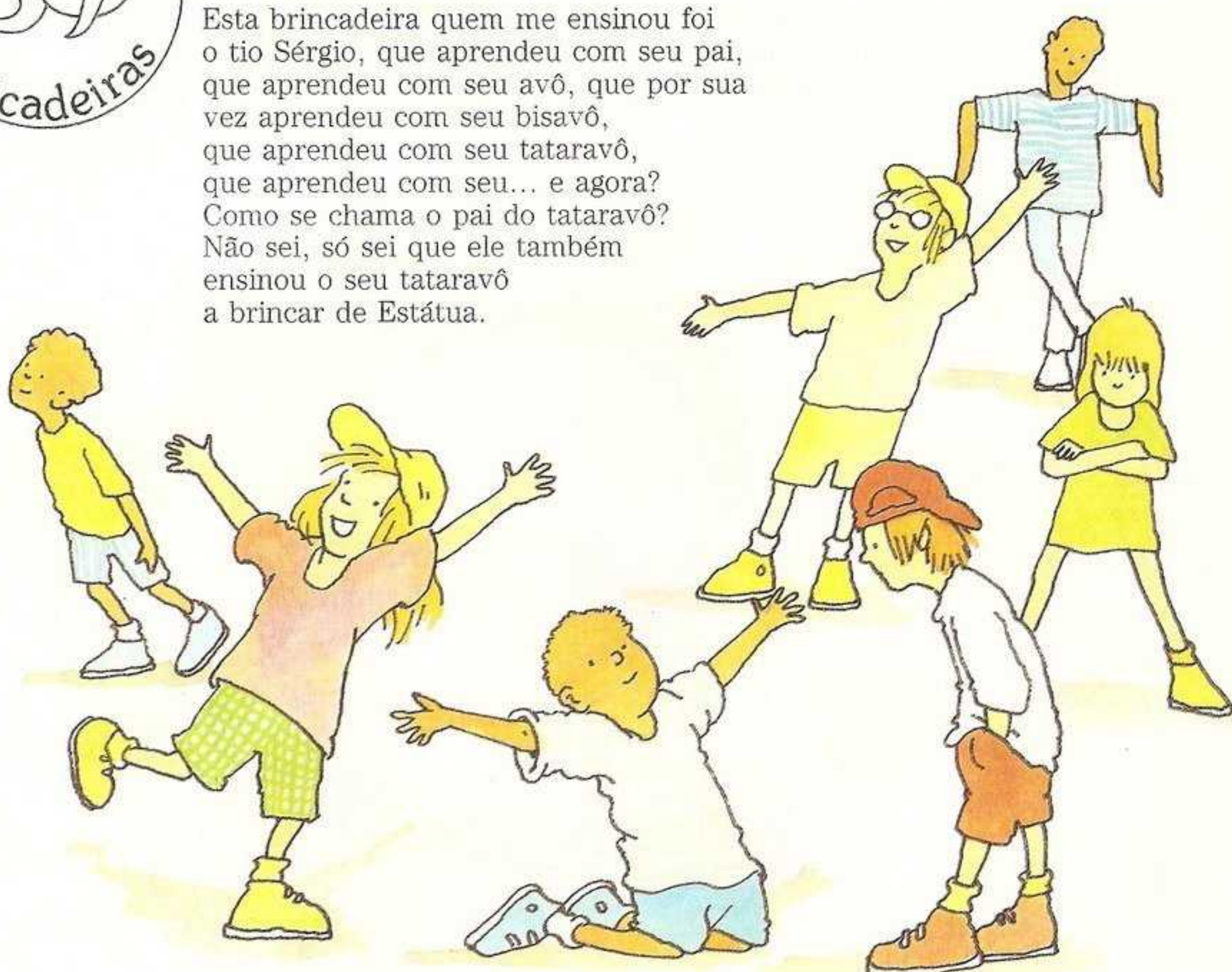
Peixe no anzol

A ratinha Ritinha adora brincar de Peixe no anzol, uma brincadeira com muita correria que deixa os ratinhos do palácio numa agitação só.

Como brincar

1. Convide muitos amigos para brincar.
2. Tire a sorte para saber quem será o peixe (veja o verso).
3. Os demais participantes formam uma roda bem grande que deverá ficar a uma distância de 30 passos de elefante do pique escolhido (uma árvore, um poste, uma parede). O peixe fica em pé no centro da roda.
4. A um sinal dado, a roda começa a girar bem rápido e o peixe tenta romper a roda para conseguir escapar.
Atenção: ele não poderá passar por baixo dos braços dos participantes que formam a roda. Se fizer isso, sairá da brincadeira.
5. Assim que conseguir romper a roda, o peixe corre em direção ao pique enquanto os demais participantes correm atrás dele, tentando alcançá-lo. Se o peixe for agarrado antes de chegar ao pique, será substituído por aquele que o pegou. Se conseguir chegar ao pique, continuará a ser o peixe na próxima vez.

Você sabia que...
A brincadeira Peixe no anzol também é conhecida pelo nome de Touro na roda?

Estátua

Esta brincadeira quem me ensinou foi
o tio Sérgio, que aprendeu com seu pai,
que aprendeu com seu avô, que por sua
vez aprendeu com seu bisavô,
que aprendeu com seu tataravô,
que aprendeu com seu... e agora?
Como se chama o pai do tataravô?
Não sei, só sei que ele também
ensinou o seu tataravô
a brincar de Estátua.

Como brincar

1. Se você conseguir convidar muitos amigos, esta brincadeira vai ficar bem mais animada.
2. Tire a sorte para saber quem será o escultor. Os demais participantes serão as pedras de mármore que virarão estátuas.
3. Antes de começar, o grupo deve decidir que tipo de estátua será escolhido: a mais esquisita, a mais engraçada, a mais triste e assim por diante.
4. O escultor se aproxima de cada participante segurando-o pela mão e começa a girá-lo bem forte. Quando parar de girar, o participante deverá ficar totalmente imóvel como se fosse uma estátua.
5. Depois de girar todos os participantes, o escultor escolhe a estátua de que mais gostou. Esse participante será o próximo escultor se conseguir ficar sem se mexer na posição de estátua, até que todos contem de 10 a 1 bem devagar.

Tirando a sorte

Reúna os participantes num círculo. Alguém escolhido de comum acordo aponta para cada participante e, ao mesmo tempo, vai dizendo assim:
— *Bambalalão, senhor capitão*
Moço bonito do meu coração
Quem cair com a palavra *coração* será o escolhido.

O que é o que é?
1. Que se faz batendo os pés?
2. Que está parado no meio do sol?
3. Que sempre cai e nunca se machuca?
4. Que tem pescoço mas não tem cabeça?

Respostas: 1) Barulho. 2) A letra "o". 3) Chuva. 4) Garrafa.

Que bicho é esse?

Atenção, concentração, rapidez, um baralho e muita animação.
É tudo o que você precisa para jogar Que bicho é esse?

Como brincar

1. Chame 4 amigos para jogar.
2. Separe os curingas do baralho: eles não serão utilizados. Embaralhe e distribua todas as cartas.
3. Cada participante escolhe um animal para representar — gato, cachorro, galo, bezerro — e diz o nome do animal em voz alta. Não poderá haver animais repetidos.
4. Os jogadores fazem montinhos com as cartas viradas para baixo e colocam à sua frente.
5. Tire a sorte (veja o verso) para saber quem começa o jogo.
6. O primeiro jogador pega uma carta do montinho e mostra para os outros participantes.
Atenção: nesse momento, o jogador tem de mostrar e ver a carta ao mesmo tempo. Depois, coloca a carta aberta sobre a mesa para fazer outro montinho.
7. Em seguida, o jogador que está à esquerda do primeiro faz o mesmo e, assim, sucessivamente.
8. No momento em que alguém desvirar uma carta igual à que está em cima de algum montinho de cartas abertas, os 2 participantes têm de gritar rapidinho o nome do animal que o adversário representa. Quem falar primeiro ganha todas as cartas abertas do adversário.
9. Se o participante errar o nome do animal representado pelo adversário, fica uma rodada sem jogar e dá para ele uma carta do montinho aberto. Se o jogador não tiver nenhuma carta desvirada, fica devedor e deverá pagar assim que puder.
10. Quem perder todas as cartas sai do jogo. O vencedor será aquele que pegar todas as cartas.
Atenção: para tornar o jogo mais emocionante, os participantes poderão trocar o nome dos animais que representam a cada 3 rodadas.

Corrida do ovo

O papagaio Dom Louro, aquele que mora na venda do seu Joaquim, adora brincar de Corrida do ovo. Sabe por quê? No final, ganhando ou perdendo, ele sempre come todos os ovos.

Como brincar

1. Para esta brincadeira, é necessário um número par de duplas. Cada dupla irá competir com outra dupla.

2. Peça para a mamãe cozinhar dois ovos bem duros.

3. Tire a sorte para formar as duplas e para saber quem começará a corrida em cada dupla.

4. Trace duas linhas paralelas no chão a uma distância de 20 passos de elefante.

5. Cada participante da dupla ficará de frente para o outro, atrás da linha.

6. Todos os participantes seguram, com uma das mãos, uma colher de chá. A outra mão fica para trás, nas costas. Os participantes escolhidos para começar colocam o ovo na colher.

7. A um sinal, os participantes que estão com os ovos saem correndo em direção ao seu parceiro e tentam passar o ovo da sua colher para a colher do parceiro sem a ajuda da mão.

Atenção: se o ovo cair durante a corrida ou durante a passagem de uma colher para outra, deverá ser recolocado sem o auxílio da mão. Quem fizer isso sairá da brincadeira.

8. A dupla que conseguir voltar primeiro ao ponto de partida será a vencedora.

9. Se houver mais de duas duplas, faça eliminatórias.

Tirando a sorte

Reúna os participantes num círculo. Alguém escolhido de comum acordo fica no centro do círculo e, ao mesmo tempo que aponta para cada um, vai falando:

— *A bailarina salta e pula no chão*
O pião roda na palma da minha mão.

Quem cair com a palavra *mão* será o escolhido.

O que é, o que é?

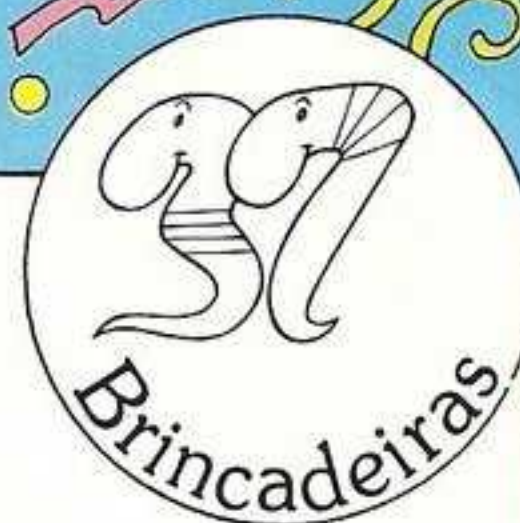
1. Que atravessa o vidro sem quebrá-lo?

2. Que tem olhos mas não vê, tem ouvidos mas não ouve, tem nariz mas não cheira?

3. Que só tem cabeça à noite?

4. Que chega até a porta de casa mas nunca entra?

Respostas: 1) Luz. 2) Fotografia. 3) Travesseiro. 4) Calçada.

Potinho de mel

Brincadeiras

Esta brincadeira é ótima para dias de chuva, para dias de muito calor, para aqueles dias quando não está nem frio nem quente.
Para brincar de manhã, à tarde ou à noite.
Enfim, é uma brincadeira para qualquer hora e tempo.

Como brincar

1. Convide vários amigos para brincar.

2. Tire a sorte (veja o verso) para ver quem será o feirante e quem será o freguês. Os outros serão os potinhos de mel e ficam sentados em cadeiras, um ao lado do outro, segurando firmemente o assento da cadeira.

3. O freguês, então, pergunta ao feirante:

— *Tem mel, moço?*

O feirante responde:

— *Tem, sim, senhor.*

4. Aí, o feirante vai mostrando cada potinho, e o freguês sempre acha algum defeito:

— *Ah, que pena... tem tão pouquinho...*

— *Puxa, este mel está muito claro!*

— *O potinho está rachado!*

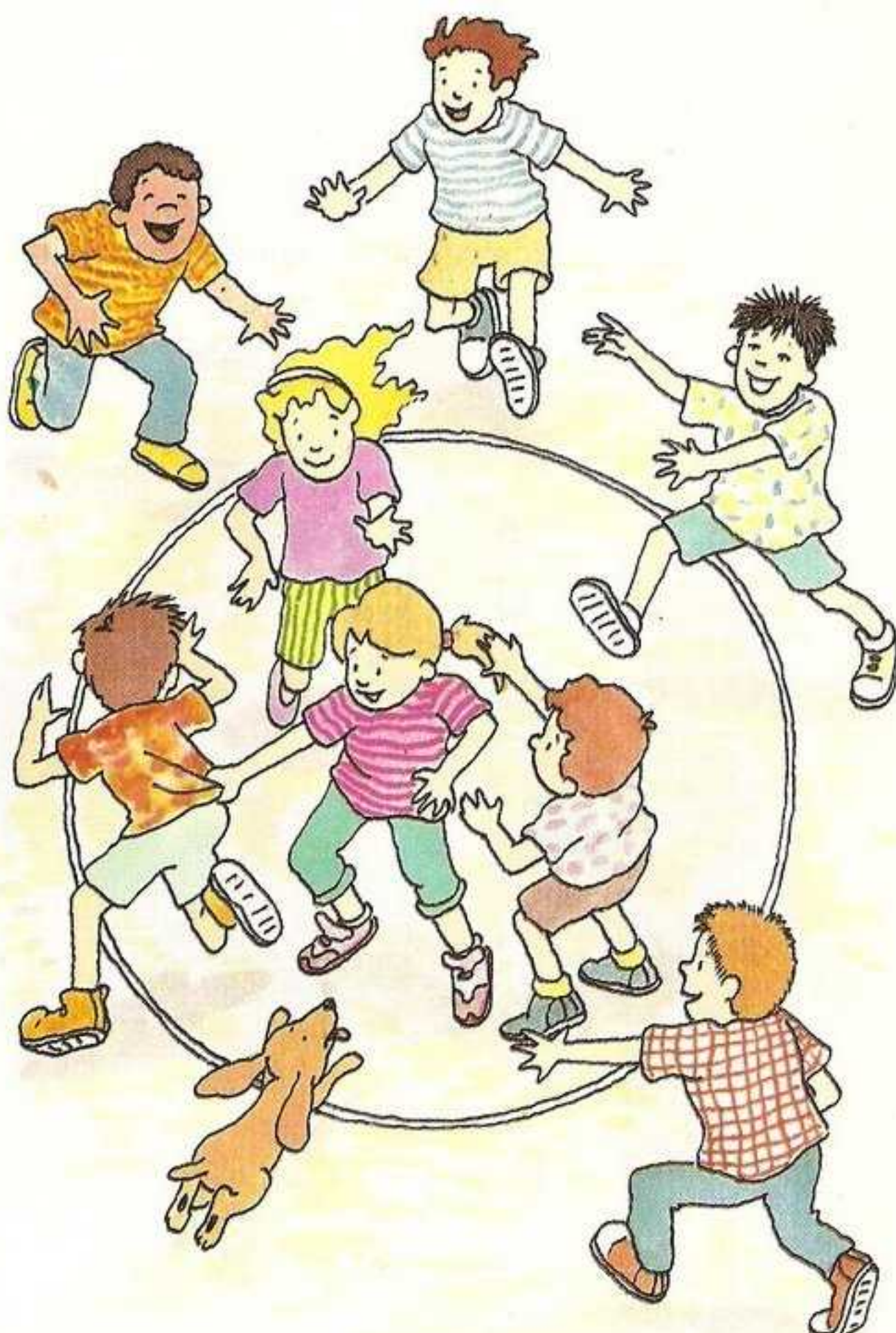
5. Quando, finalmente, o freguês escolhe um pote de mel que lhe agrada, segura num dos braços do potinho enquanto o feirante pega no outro braço. Os dois, então, sacodem o potinho três vezes.

6. Se o potinho soltar uma das mãos da cadeira, o freguês desiste de comprar. Se o potinho segurar bem firme e ficar preso à cadeira, sem soltar as mãos, será o próximo freguês.

7. Depois de algumas rodadas, tire a sorte de novo para mudar o feirante.

A toca do leão

Brincadeiras

Você e seus amigos
vão achar sensacional
esta brincadeira,
mas todo cuidado é pouco:
o leão é muito esperto.
Por isso, todo mundo
deve ficar bem atento...

Como brincar

1. Chame muitos amigos para brincar: quanto maior o número de participantes, mais animada ficará a brincadeira.

2. Tire a sorte para saber quem será o primeiro leão.

3. Para fazer a toca do leão, trace um círculo bem grande no chão com um giz ou um pedaço de tijolo.

4. O escolhido para ser o leão fica dentro do círculo enquanto os outros participantes ficam do lado de fora.

5. Os participantes que estão do lado de fora da toca entram e saem do círculo fazendo a maior folia com o leão (gritando, batendo palmas, tentando puxar sua juba...), mas sem se deixar pegar por ele e sem pisar no círculo traçado no chão.

6. Quem for pego pelo leão ou pisar no círculo substituirá o leão.

Tirando a sorte

Reúna os participantes numa roda e alguém escolhido, de comum acordo, vai apontando para cada um, dizendo:

— *Lá-na-ca-sa-do-vi-zi-nho*
Tem-um-pé-de-chu-chu
Chu-chu-chu
Quem-sa-iu-fos-te-tu

Os participantes que caírem na sílaba *tu* saem da roda. O último a sair será o escolhido.

O que é, o que é?

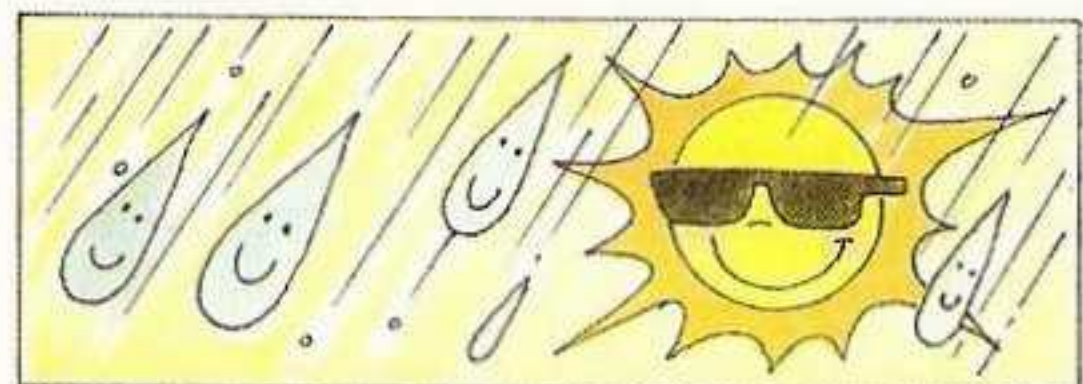
1. Que quando está de boca para baixo está cheio e de boca para cima vazio?
2. Que se quebra quando se fala?
3. Que passa pela água e não se molha?
4. Que quando se joga para cima é prata e quando cai no chão é ouro?

Respostas: 1) Chapéu. 2) Segredo. 3) Sombra. 4) Ovo.

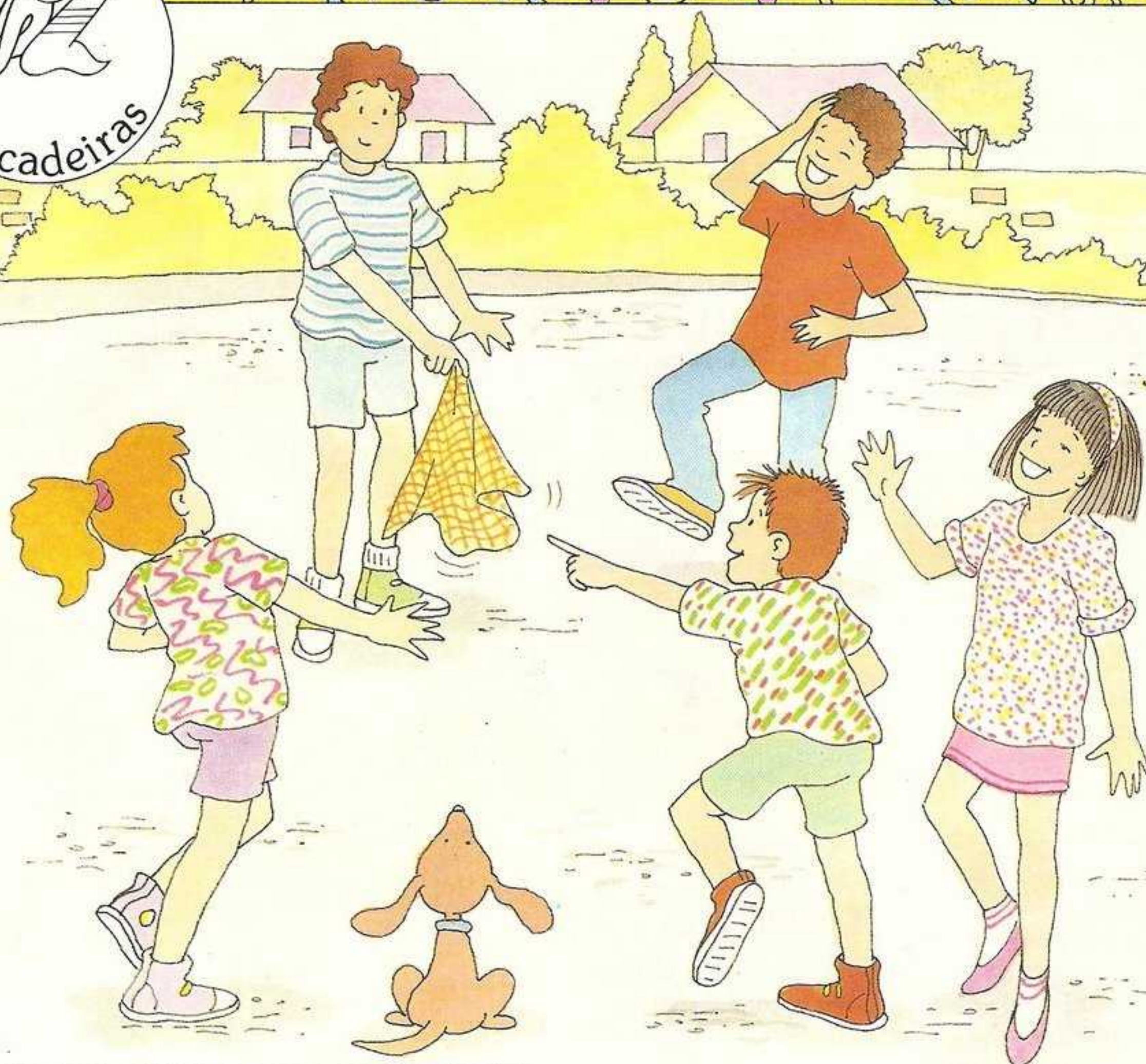
Turista imóvel

Que tal você e seus amigos imaginar que estão viajando pelo mundo e visitar os lugares mais incríveis? Na brincadeira Turista imóvel, vocês viajam sem sair do lugar. Eu mesma já fui e voltei de Pequim, que fica bem longe, lá na China...

Como brincar

1. Convide todos aqueles seus amigos que gostam de viajar e brincar de adivinhar.
2. Combine com eles se vale só viajar pelo Brasil ou se pode viajar também para o exterior.
3. Tire a sorte para saber quem será o primeiro turista da brincadeira.
4. Quem for sorteado deve pensar no lugar para onde vai viajar. Assim que tiver decidido, diz: — *Já!*
5. Os outros participantes, então, começam a fazer perguntas:
— *Como é o lugar?*
— *Fica longe?*
— *Você já foi até lá?*
— *Como as pessoas se vestem?*
— *Que língua elas falam?*
6. Aquele que descobrir primeiro qual é o lugar será o próximo turista.

Tirando a sorte

Reúna os participantes da brincadeira num círculo. Alguém escolhido de comum acordo aponta para cada participante dizendo assim:
— *Sol-e-chu-va*
Ca-sa-men-to-de-vi-ú-va
Chu-va-e-sol
Ca-sa-men-to-de-es-pa-nhol
Aquele que cair com a sílaba *nhol* será o escolhido.

Segura e larga

Neste jogo, você faz exatamente o contrário do que ouve. Se gritarem *Segura!*, você larga. Se gritarem *Larga!*, você segura. Entendeu? Então, vamos lá! Ah, não esqueça de pegar um lenço para a brincadeira.

Como brincar

1. Chame 4 amigos para brincar.
2. Tire a sorte para saber quem vai gritar *Segura!* e *Larga!* (Veja o verso.)
3. Os outros participantes devem segurar nas pontas do lenço, um em cada ponta.
4. Quem foi sorteado começa a brincadeira gritando *Segura firme!*, e os outros participantes devem largar a ponta do lenço.
5. Quem errar sai do jogo.
6. O último a sair é o ganhador e será o próximo participante a gritar *Segura!* e *Larga!*

Atenção: para a brincadeira ficar mais animada, as ordens devem ser dadas bem depressa.

O que é, o que é?

1. Que chora sem olhos e voa sem asas?
2. Que tem uma perna mais curta que a outra, mas não manca?
3. Que está no meio do céu?
4. Que a esquina e o coelho têm em comum?

Respostas: 1) Nuvem. 2) Os ponteiros do relógio. 3) A letra "e". 4) Orelhões.

Quem conta um conto...

Nesta brincadeira, todos os participantes têm de ajudar a contar uma história que está sendo inventada na hora. Por isso, você vai precisar de muita imaginação e atenção para ser um verdadeiro contador de histórias. E, então, vamos começar?

Como brincar

1. Convide vários amigos para participar da brincadeira e arrume uma bolinha (pode ser de borracha ou de tênis).

2. Tire a sorte (veja o verso) para saber quem irá começar a inventar a história. Os demais participantes formam uma roda e se sentam no chão.

3. Quem for sorteado, pega a bola e começa a andar e a inventar a história na hora, em voz alta.

4. Aí, de repente, o participante pára de contar a história e joga a bola para outro participante, dizendo:
— *Quem conta um conto...*
Este participante deverá pegar a bola e dizer:
— *Aumenta um ponto!*
E continua a contar a história.

5. Quem não pegar a bola ou não souber continuar a história, paga uma prenda e sai da brincadeira.

6. Assim, a brincadeira vai continuando, até o último participante, que inventará o final da história.

Escolha uma dessas prendas

- Pule como se fosse um sapo.
- Imite um palhaço.
- Faça um discurso elogiando a Lua.
- Dê três cambalhotas.

O que é, o que é?

1. Que tem quatro pernas e voa?
2. Uma família de sete irmãos, cinco têm sobrenome e dois não?
3. Que tem fita, mas não é cabelo?
4. Que atravessa o rio sem se molhar?

Respostas: 1) Dois passarinhos. 2) Os dias da semana. 3) Máquina de escrever. 4) Ponte.

Adivinhe o que é?

Brincadeiras

A gata Maria Preta não desenha muito bem, mas mesmo assim ela quase sempre sai ganhando nesta brincadeira. Vamos ver se você descobre por quê.

Como brincar

1. Chame muitos amigos para brincar. Tire a sorte (veja o verso) para saber quem será o dono dos animais.

2. Arrume algumas folhas de papel de desenho e dois lápis.

3. O escolhido para ser o dono dos animais escreve, sem que ninguém veja, nomes de animais (girafa, avestruz, elefante etc.) em vários pedaços de papel, um nome em cada pedaço, dobrando-os bem.

4. Os participantes formam duplas e tiram também a sorte para saber quem irá desenhar e quem irá adivinhar.

5. O dono dos animais se coloca num lado, os participantes escolhidos para adivinhar ficam na sua frente e os que irão desenhar ficam a mais ou menos 30 passos de elefante do local onde estão o dono dos animais e seus parceiros.
Os que irão adivinhar receberão uma folha de papel e um lápis.

6. O dono dos animais embaralha bem os papeizinhos com os nomes de animais e pede para cada participante que está na sua frente escolher um.

7. Em seguida, abre cada papel escolhido, vê o nome que está escrito e devolve para o participante.

8. Quando o dono dos animais grita *Já!*, os participantes saem correndo e entregam o papelzinho fechado para o seu parceiro. O parceiro abre o papelzinho, vê o que está escrito e começa a desenhar o animal para que o seu parceiro adivinhe bem rápido.

9. O parceiro, tão logo reconheça o animal que está sendo desenhado, corre para o dono dos animais e diz o nome. Se acertar, marca 1 ponto, escolhe outro papel e recomeça a jogar. Se errar, volta para o parceiro, que já deve ter completado o desenho e tenta adivinhar de novo o animal que ele desenhou.

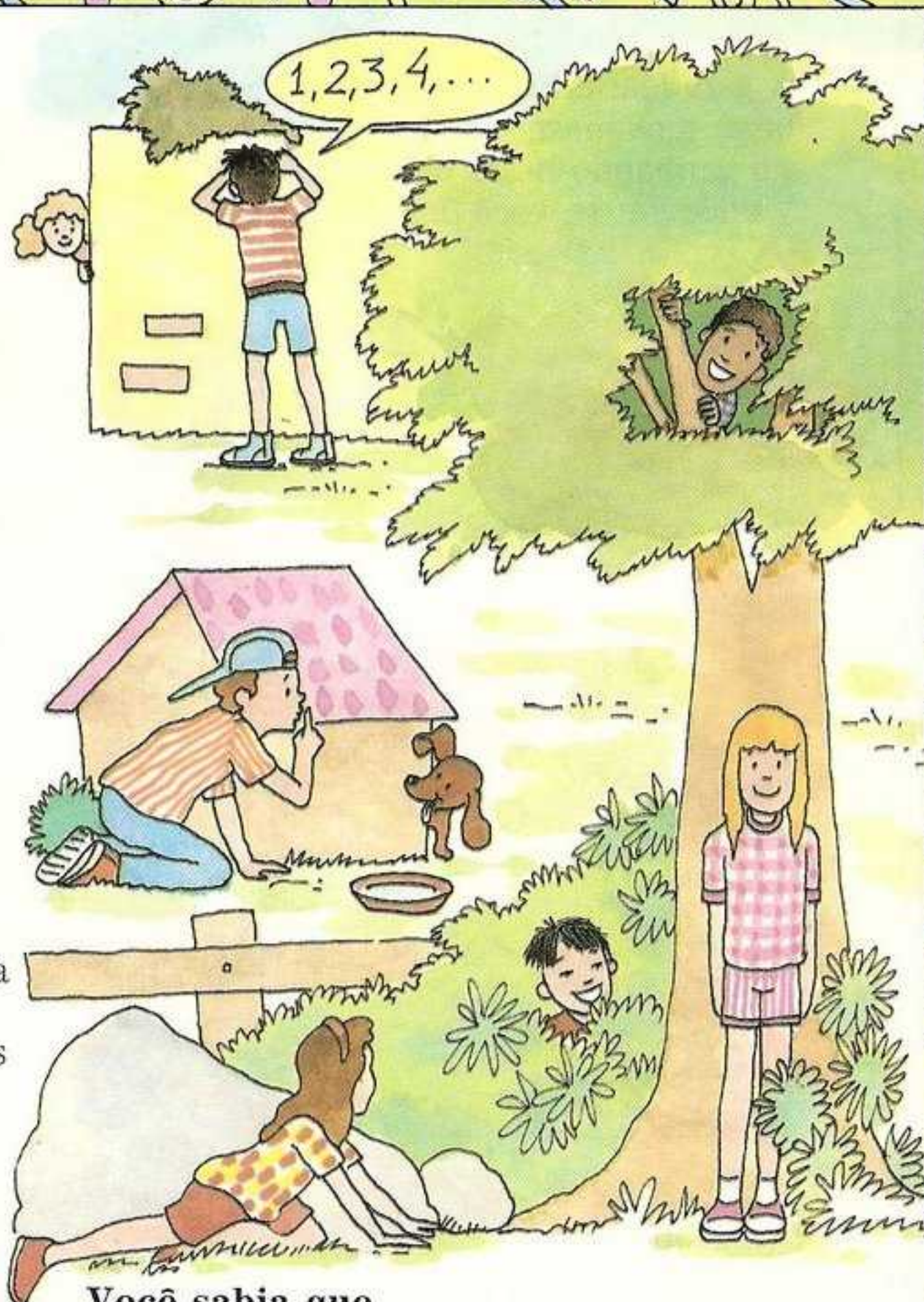
10. Ganha o jogo a dupla que conseguir marcar mais pontos.

Atenção: o desenho não poderá ser refeito, apenas completado, e os participantes não podem conversar.

Pique

Quem quer brincar de Pique
Ponha o dedo aqui...
Que a casinha já vai fechar!
Existem muitos modos de brincar de Pique. Esse aqui quem me ensinou foi a professora da minha prima Iara.

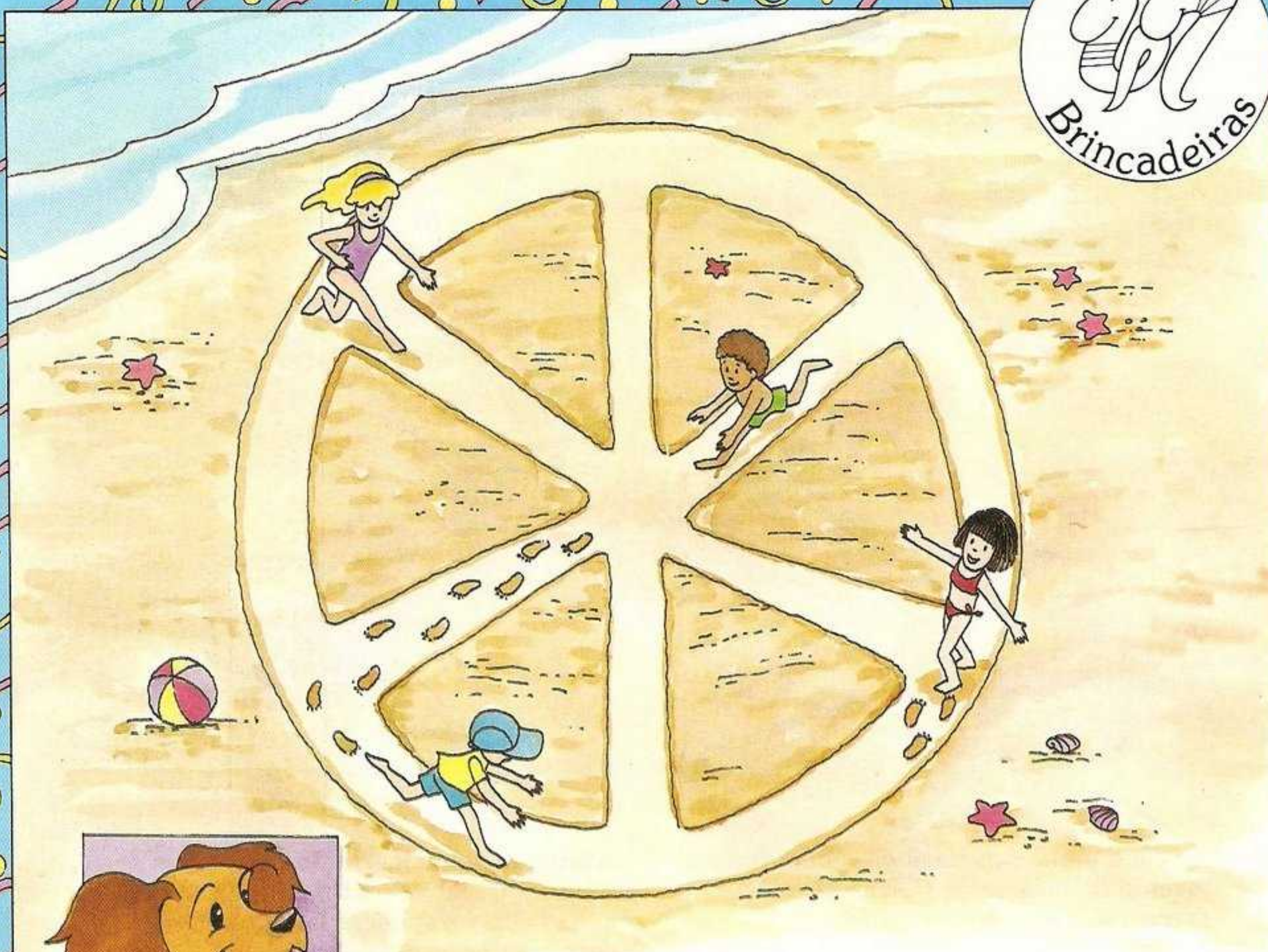
Como brincar

1. Convide muitos amigos para brincar, mas muitos mesmo.
2. Tire a sorte para saber quem será o escolhido para pegador.
3. Escolha um lugar para ser o pique: uma árvore, uma parede...
4. O pegador fica de pé no pique, de olhos fechados, contando até 31, enquanto os demais participantes correm para se esconder o quanto antes.
5. Quando chega no número 31, o pegador grita:
— *Trinta e um de janeiro, lá vou eu!*
Em seguida, sai procurando, bem de mansinho, os que se esconderam.
6. Assim que descobre alguém escondido, grita o nome. O pegador e o participante que foi descoberto saem correndo em direção ao pique.
O pegador tenta chegar primeiro ao pique, bater a mão no lugar e gritar *Pique!*, ou pegar o participante que foi descoberto. Se isso acontecer, o participante que foi descoberto passa a ajudar o pegador. Mas se esse participante conseguir chegar no pique antes do pegador, bater a mão e gritar *Pique!*, estará salvo e fica fora da brincadeira.
7. A brincadeira continua com o pegador tentando descobrir todos os outros participantes que estão escondidos.
8. O último participante a ser pego será o próximo pegador.
9. Se todos os participantes conseguirem se salvar, o pegador continuará sendo o mesmo na próxima rodada.

Você sabia que...
Essa brincadeira também é conhecida pelos nomes Maria-Macumbé e Angapanga?

Tirando a sorte
Forme um círculo com seus amigos. Alguém escolhido de comum acordo aponta para cada jogador, falando, sílaba por sílaba:
— *Ro-da,-pu-la,-sal-ta,-pi-ão*
Na-pal-ma-da-mi-nha-mão
O jogador que cair com a palavra *mão* é o escolhido.

O que é, o que é?
1. Que fica no começo da rua e no fim do mar?
2. Somos doze irmãs, todas usamos meias, nenhuma usa sapato?
3. Que só se prende quando se solta?
4. Que se deve fazer antes de sair de casa?

Respostas: 1) A letra "r". 2) As horas. 3) Papagaio, pipa. 4) Entrar.

O lobo e os porquinhos

A cachorrinha Xula adora brincar de O lobo e os porquinhos na praia. Ali, ela, o Rex e os seus filhotes brincam para valer sem nenhuma preocupação.

Como brincar

1. Convide muitos amigos para brincar: quanto maior for o número de participantes, mais gostosa e animada ficará a brincadeira.
2. Tire a sorte (veja o verso) para saber quem será o lobo.
3. Trace no chão ou na areia um círculo bem grande (mais ou menos 30 passos de elefante) com 6 caminhos saindo de um outro círculo desenhado no centro (veja a ilustração).
4. O participante escolhido para ser o lobo fica no centro da roda, que é o pique. Os outros participantes — os porquinhos — se espalham pelos caminhos do círculo maior.
5. Ao sinal de *"Já!"*, o lobo sai atrás dos porquinhos, através dos caminhos, tentando pegá-los. Se conseguir pegar alguém, este será o próximo lobo.
Atenção: tanto os porquinhos quanto o lobo podem pular de um caminho para outro, só não podem pisar fora dos caminhos.
Os porquinhos, um de cada vez, podem descansar no pique, onde estarão salvos. Mas, se um porquinho correr para o pique e ele estiver ocupado, o que estava ali há mais tempo deve sair imediatamente. Se não fizer isso, será o próximo lobo.

Você sabia que...
Esta brincadeira também é conhecida como Pegar na roda?

Corrida de três pernas

Brincadeiras

No dia em que o pessoal da minha rua inventa de brincar de Corrida de três pernas, a Lia, aquela centopéia supersimpática, fica maluquinha de tanta dúvida: ela nunca sabe que perna amarrar.

Como brincar

1. Chame muitos amigos para brincar. Mas não se esqueça: o número de participantes deverá ser par.
2. Consiga várias tiras de pano.
3. Tire a sorte para formar as duplas.
4. Marque no chão a linha de partida e, a 40 passos de formiguinha, marque a linha de chegada.
5. Os participantes de cada dupla ficam um do lado do outro com suas pernas amarradas na altura do tornozelo e do joelho ao mesmo tempo em que passam os braços em torno dos ombros do companheiro (veja a ilustração).
6. As duplas se colocam atrás da linha de partida e, a um sinal, começam a correr em direção à linha de chegada.
7. A primeira dupla a alcançar a linha de chegada é a vencedora.

Atenção: se a amarração das pernas se soltar, a dupla voltará para o lugar de partida e só poderá largar de novo depois de fazer a amarração.

Tirando a sorte

Você e seus amigos formam um círculo e alguém escolhido de comum acordo começa a apontar para cada participante, dizendo assim:

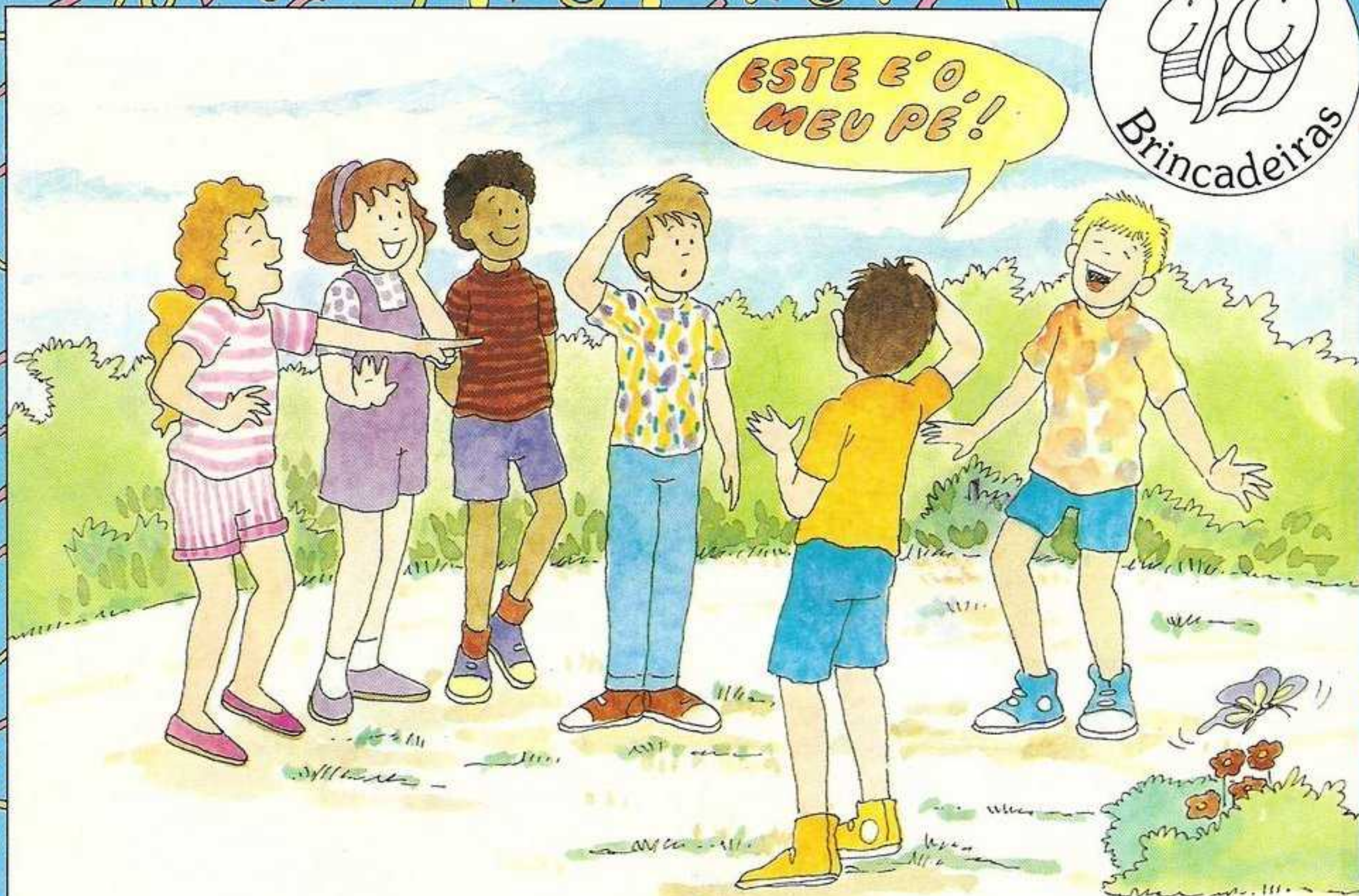
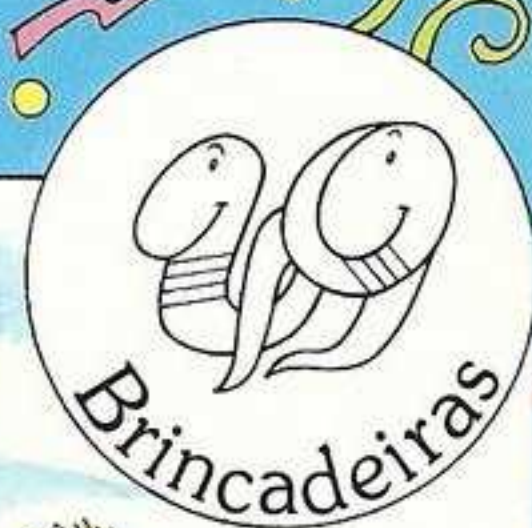
— *U-na,-du-na*
Te-na,-ca-te-na
Sa-co-de-pe-na

Aquele que cair com a sílaba *na* do final é o escolhido.

O que é, o que é?

1. Que uma parede disse para a outra?
2. Que quanto mais enxuga, mais molhada fica?
3. Que tem dentes e não mastiga, tem cabelo e não se penteia, tem pé e não caminha?
4. Que anda, anda, mas nunca sai do lugar?

Respostas: 1) Te encontro ali no canto. 2) Toalha. 3) Milho. 4) Relógio.

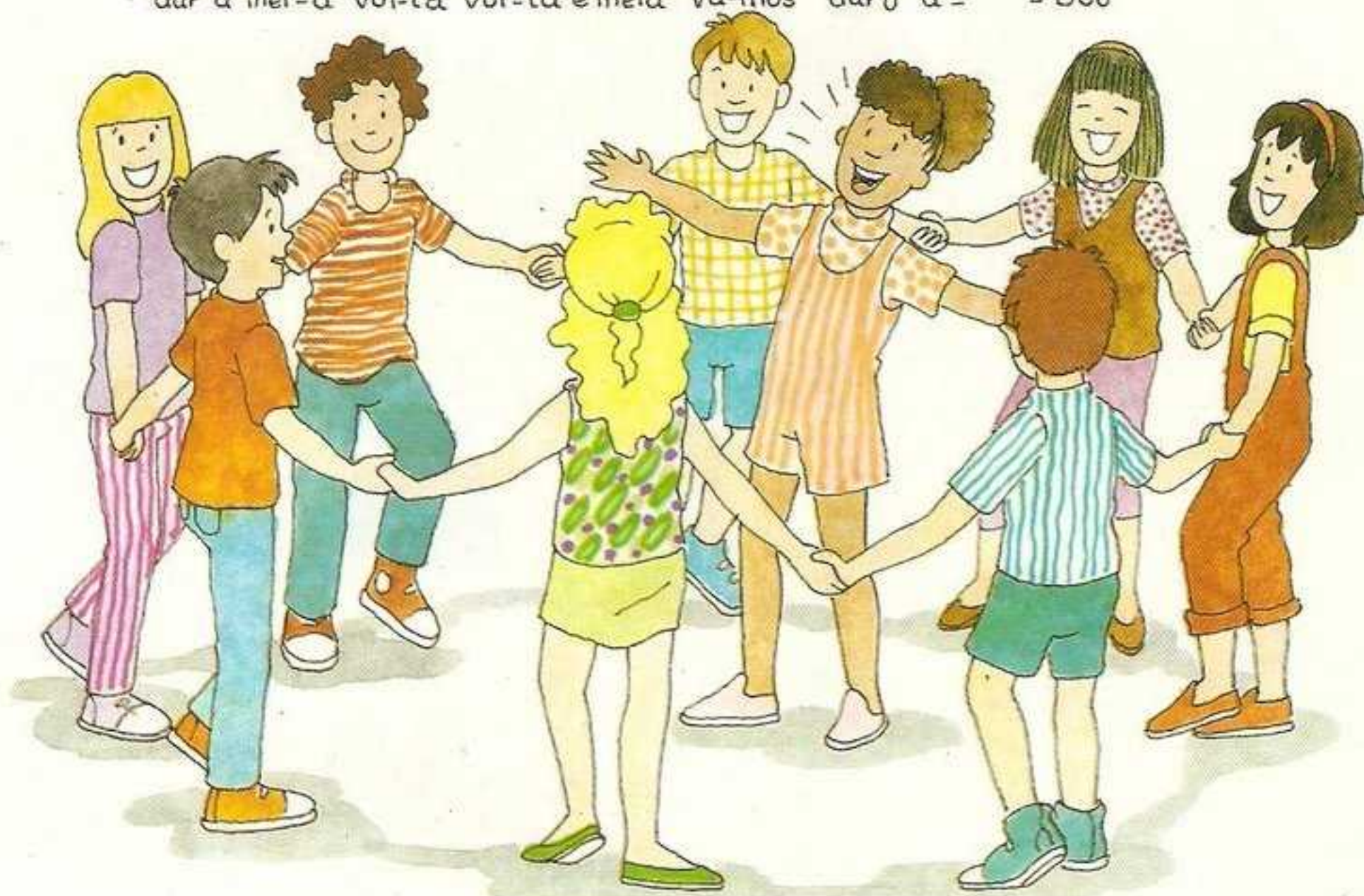
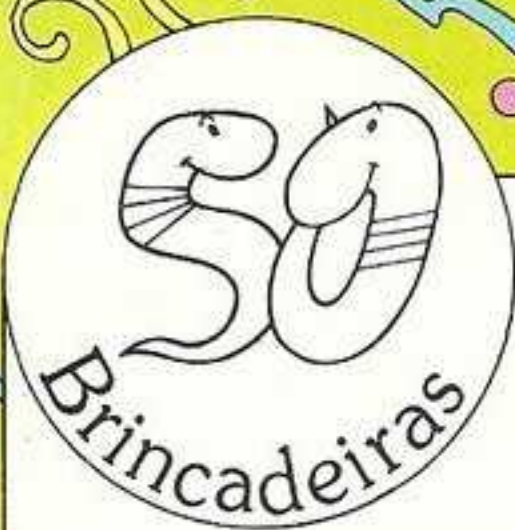
Mudando de lugar

Você já imaginou se o seu pé trocasse de lugar com o seu nariz? E a cabeça com o joelho? Nesta brincadeira, tudo muda de lugar no seu corpo.
Por isso, muita atenção, pois você pode estar escutando com a boca e falando pelo nariz...

Como brincar

1. Convide muitos amigos para brincar.
2. Tire a sorte para saber quem será o líder da brincadeira.
3. Os demais participantes se colocam um ao lado do outro. O líder escolhe um dos participantes, se coloca na frente dele e diz:
— *Este é o meu pé!*
E mostra a cabeça, por exemplo.
4. O participante escolhido deve fazer imediatamente o contrário do que o líder acabou de fazer:
— *Esta é a minha cabeça!*
E aponta o pé.
5. Se o participante escolhido fizer direitinho, ganha um ponto e passará a ser o líder e a escolher um outro participante para recomeçar a brincadeira.
6. Mas, se o participante errar ao falar e mostrar a parte do corpo apontada, perde um ponto. O líder ganha um ponto e escolhe outro participante para continuar a brincadeira.

Tirando a sorte

Os participantes formam uma roda e alguém escolhido de comum acordo aponta para cada participante e, ao mesmo tempo, vai dizendo assim:
— *Um,-dois,-três*
Qua-tro,-cin-co,-seis
Se-te,-oi-to,-no-ve
Pa-ra-do-ze-fal-tam-três
O participante que cair com o *três* do último verso é o escolhido.

Ciranda, cirandinha

50 Brincadeiras

Acho que todo mundo já brincou de Ciranda, cirandinha, uma brincadeira que está no coração e na lembrança de meninos e meninas de todas as idades.

Como brincar

1. Reúna uma quantidade enorme de amigos e faça uma roda bem grande.
2. Prepare a sua voz e cante bem alto.
3. Enquanto a roda gira no sentido dos ponteiros do relógio, todos cantam esta primeira quadrinha:
— *Ciranda, cirandinha*
Vamos todos cirandar
Vamos dar a meia volta
Volta e meia vamos dar
4. Depois que cantam o trecho *Vamos dar a meia volta*, a roda muda de sentido e começa a girar ao contrário.
5. A roda continua girando e cantando:
— *O anel que tu me deste*
Era vidro e se quebrou
O amor que tu me tinhas
Era pouco e se acabou
Por isso, dona ... (ou *senhor*...)
Faça o favor de entrar na roda
Diga um verso bem bonito
Diga adeus e vá embora
6. No trecho *Por isso, dona*..., alguém diz o nome de um participante da roda. Quando todos acabam de cantar a última quadrinha, o participante escolhido vai para o centro da roda e diz uma trovinha.
7. E a ciranda recomeça com outro participante sendo escolhido para dizer uma trovinha.

O que é, o que é?
1. Que todos já viram e ninguém verá de novo?
2. Que o carrapato disse para a carrapata?
3. Que horas são quando o relógio dá treze badaladas?
4. Que acaba com tudo com apenas três letras?

Respostas: 1) O dia de ontem. 2) Você não desgruda! 3) Hora de mandar consertar o relógio. 4) Fim.